Anno 9
Estate 1999
Lire 7.000
Numero 87

PLAYSTATION
NINTENDO 64
DREAMCAST

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

V-RALLY 2
E' arrivato su PSX il rivale di GT?

SYPHON FILTER
Il rivale di MGS ha un'ottima mira

APE ESCAPE
Un nuovo concetto di platform per Playstation

HOUSE OF THE DEAD 2
Il Dreamcast ha una pistola così

SOUL REAVER
PSX e vampiri - è nata una stella

QUAKE II
Nintendo 64 alla riscossa

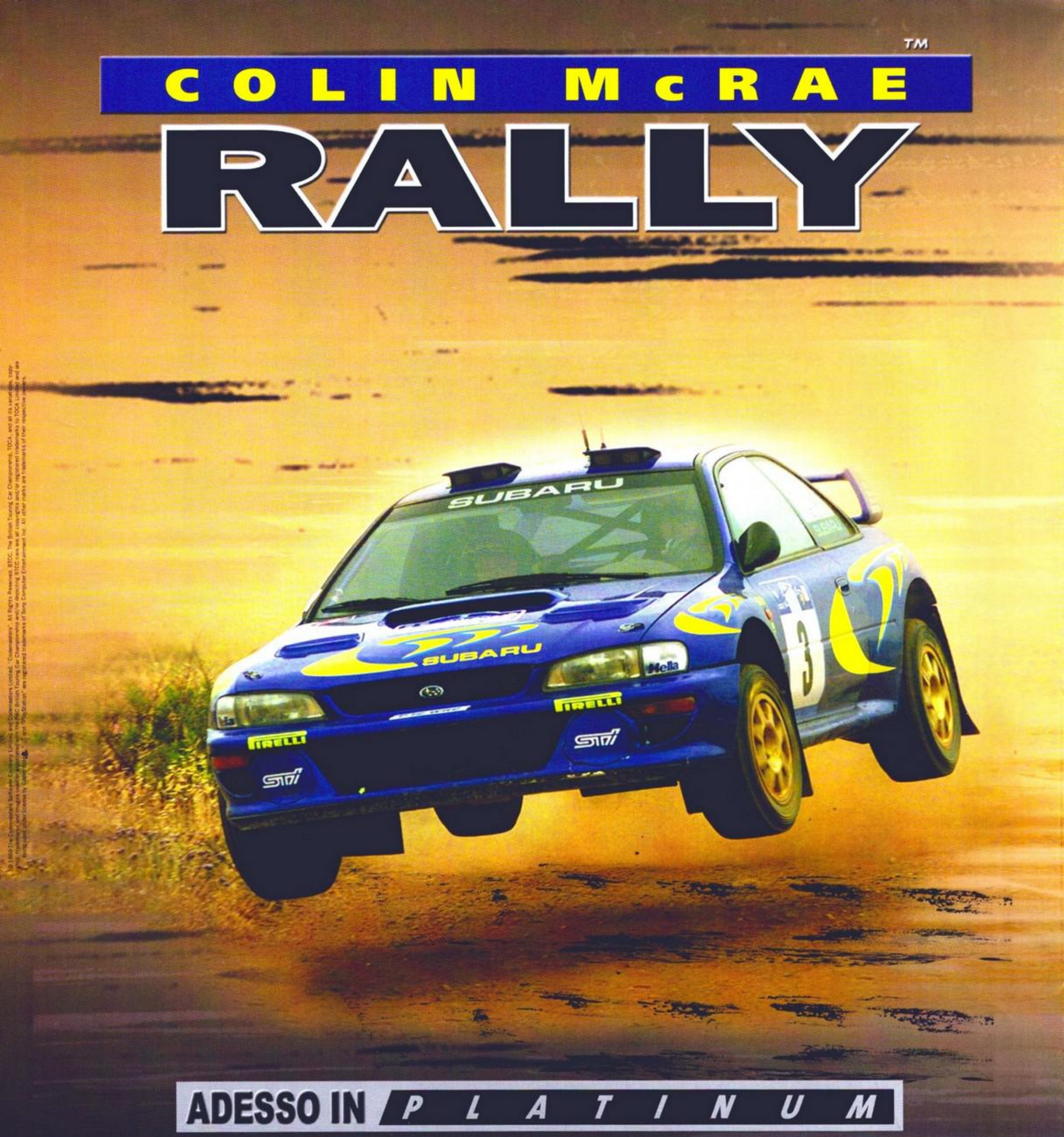
In questo numero

Point B
Omega
Diver's D

ISSN 1127-123X
90087
9 771127 123002

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

COLIN McRAE RALLY™



ADESSO IN PLATINUM

Codemasters

www.colinmcrae.com

PlayStation™

Milano
Roma
Napoli
Genova
Dino Meneghin BASKET CITY Camp

completamente in ITALIANO

© 1998-9 the Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images (whether registered or not) associated with the R&C British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. "PlayStation" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

PREZZO 50%

QUALITA' 100%

ENTUSIASMO 200%

CONSOLEMANIA 94%

UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE 9/10

SUPER PLAYSTATION CONSOLE 92%

PSM 4.5/5

PlayStation® compatibile

DUAL SHOCK™

leggi

energames videogiochi per PC

OGNI MESE IN EDICOLA

www.energames.halifax.it

guarda

GAME NETWORK DIGITAL TELEVISION

www.gamenetwork.it

gioca in

GAME ON LINE.IT

www.gameonline.it

divertiti con

HX HalifaX

www.halifax.it

Console Mania 87 estate 1999

Sommario

ANTEPRIMANIA 6
MADE IN JAPAN 18
REVIEW 34
PREVIEW 108
FACCE RIDE 119
TGM CORNER 120
ROGUE & ROLE 123
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 125
CONTROL YOUR CONSOLE 126
CONTROL YOUR CONSOLE SUPERSTAR Abe's Exoddus 128
CONSOLIAMOCI 140
DOVAS' HARD CAFE' 142

CONSOLE XENIA EDIZIONI

N° 87 - Anno 9 - Estate 1999

Editore
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

Direttore Responsabile
Roberto Ferri
ferrixoi@galactica.it

Capo Redattore
Alessandro Rossetto
alexoi@galactica.it

Assistente alla Redazione
Marco Auletta
rullaxoi@galactica.it

Redattori
Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Christian Antonini, Davide Corrado, Davide Pessach, Davide Tosini, Fabio Casale, Marco Auletta, Marco Prelini, Massimo Monti, Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Sergio Porcellini, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

Segretaria di Redazione
Roberta Zampieri

Progetto grafico/impaginazione
Claudio Celasco

Redazione
Xenia
Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel (02) 87.85.12 - Fax (02) 87.85.67

Stampatore
Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionaria di Pubblicità
Spaziotre
Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55
Fax (02) 69.00.12.77

Distribuzione
ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32 - 20141 Milano

Abbonamenti e arretrati
solo con versamento sul c/c postale
Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 70.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

quest'estate consolemania vi propone

DREAMCAST
DEKA 2 56
THE HOUSE OF THE DEAD 2 72

NINTENDO 64
FIGHTING FORCE 64 64
QUAKE II 82
CARMAGEDDON - PREVIEW 108

PLAYSTATION
ACE COMBAT 3 - ELECTROSPHERE 34
APE ESCAPE 38
ATTACK OF THE SAUCERMAN 44
BUST A MOVE II DANCE HEAVEN MIX 48
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING 52
DIVER'S DREAM 60
OMEGA BOOST 68
POINT BLANK 2 - UPDATE 80
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 88
SYPHON FILTER 94
V-RALLY 2 102
CARMAGEDDON - PREVIEW 108
TINY TANKS - PREVIEW 112
WWF ATTITUDE - PREVIEW 114

di Alessandro Rossetto

UNA VITA PIENA DI CONTRADDIZIONI

L'editoriale di questo mese è pesantemente influenzato da una notizia, appresa quest'oggi da un telegiornale: il sequestro da parte delle autorità dello Stato di circa 4500 copie in commercio di Resident Evil 1 e 2.
A prescindere interamente da quelli che possono essere stati i motivi e le perizie (più o meno discutibili - del resto io non sono e non pretendo certo di essere né un criminologo né un esperto di psicologia, infantile o meno) che hanno causato una reazione poco tempestiva (un titolo è in commercio da tre anni e uno da un anno e mezzo), desidererei focalizzare l'attenzione di tutti voi su due punti fondamentali, che sembra siano sfuggiti a tutti coloro che hanno avuto a che fare con questa vicenda.

Il primo è quello che ha dato vita al titolo di questo pezzo: la notizia è stata data in televisione all'ora di pranzo di una domenica di giugno, momento poco felice se si voleva evitare che i giovani potessero cadere vittime delle immagini dei giochi che hanno condito per bene i vari servizi mandati in onda.
Quest'ultima osservazione è però solo marginale, perché in realtà quello che mi ha colpito di più è l'incongruenza della posizione, giornalistica e amministrativa, con la realtà che stiamo vivendo in questo momento: a due passi dal nostro Paese sta terminando una guerra e lo sta facendo in maniera nemmeno tanto silenziosa. Non passa giorno infatti senza che le truppe inviate dalla NATO, di cui fanno parte anche i militari italiani, trovino le terribili testimonianze di quello che l'odio razziale e religioso può causare. Le immagini immediatamente successive a quelle relative alla messa al bando di Resident Evil erano di una crudezza devastante e non sono le prime che ci vengono trasmesse, negli oltre 90 giorni in cui questa vicenda ha occupato la maggior parte dei TG italiani. Quella che forse mi ha colpito di più risale a qualche tempo fa, e riguarda la scoperta di un eccidio: alle otto di sera furono trasmesse le immagini di corpi carbonizzati che rotolavano giù da un crinale dopo essere stati riportati alla luce dalle truppe irregolari albanesi. Anche quelle di oggi comunque non scherzavano: il cadavere supino di un serbo con la parte anteriore del viso totalmente scarnificata o le vittime abbandonate per la strada o nei casolari non erano certo gradevoli.

Passiamo ora al secondo punto, che riguarda un'intenzione imputabile ai programmatori e agli ideatori della Capcom, società autrice di Resident Evil. I personaggi che ci si trova a guidare nella marea di orrori rappresentata dagli zombie di Raccoon City sono fondamentalmente i buoni.
Il messaggio che si potrebbe celare dietro a Resident Evil riguarda quindi una ipotetica lotta contro il male e la meccanica con cui viene inviato (a prescindere dal veicolo, le immagini, sulla cui idoneità o meno potremmo discutere per ore) è molto semplice: gli zombie fanno male a tutti e sono i cattivi, i buoni fanno male agli zombie.

Inizialmente a questo punto il discorso verteva sulle analogie tra le due situazioni, con conclusioni più o meno veritiere, come al solito, a seconda del punto di vista adottato per osservare la faccenda - a seguito di una discussione redazionale ho deciso di seguire un altro sentiero...

Una riflessione quindi sorge spontanea e riguarda il tipo di controllo esercitato nelle due diverse situazioni, premettendo che in alcun modo, con quanto scriverò qui di seguito, intendo sostenere la censura per quanto riguarda gli adulti, mentre ritengo accettabile una guida generale per i minori.

Nella prima delle due situazioni esaminate il controllo è nullo: le tragiche immagini della guerra vengono mandate in onda senza alcuna discriminazione di orario, rendendo virtualmente impossibile
una guida alla visione da parte dei genitori; basta una semplice pressione sul pulsante di un telecomando e un qualsiasi minore è in grado di osservare immagini di violenza reale e realistica.
Nella seconda invece bisogna considerare ben due fattori differenti che permettono all'adulto di decidere se acquistare o meno un gioco e altresì al genitore (che si presuppone adulto) di esercitare un controllo nei confronti del figlio (che si presuppone minore): il primo è rappresentato dal costo del videogioco, che si aggira attorno alle centomila lire - cifra non trascurabile e certamente non paragonabile alla paghetta settimanale di un qualunque minorenne italiano. Quella di dare o meno i soldi alla prole è una decisione che spetta al genitore, in grado così di decidere indirettamente se il videogioco è adatto o meno al fanciullo. La seconda riguarda la scritta che compare sulla confezione e che lo qualifica come consigliato a un pubblico adulto e, per quanto riguarda questa, non mi pare che siano necessarie spiegazioni.

Un'ulteriore considerazione va fatta sulla concretezza, sul realismo e sulla realtà delle due diverse situazioni illustrate. Da un lato abbiamo un videogioco, qualcosa che viene acquistato per essere giocato, viene inserito in una macchina da gioco, viene controllato con dei pulsanti e che non ha alcuna attinenza con la realtà. Lo zombie che viene freddato dal protagonista del videogioco non è mai stato vivo, così come non lo è il protagonista del gioco stesso: fanno entrambi parte del codice di un programma e, nel caso succeda qualcosa che non ci va, se resettiamo la console o spegniamo e riaccendiamo possiamo cancellare tutto ciò che è successo precedentemente, compresa la virtuale morte dei personaggi.
Dall'altro lato abbiamo la televisione nell'atto di trasmettere immagini estremamente reali, che ognuno (giovani impressionabili compresi) è in grado di riconoscere come tali. Se spegniamo la TV o cambiamo canale esse non mutano: i soldati caduti sotto le bombe NATO, le vittime della pulizia etnica, il prigioniero senza più un viso non ritornano in vita. Non rischiamo di abituare così i nostri figli a considerare naturali e familiari queste manifestazioni - non corriamo il rischio che vengano considerate alla stregua di fatti di tutti i giorni, che perdano il loro terribile peso?

Perché è possibile, legale e accettato che i giovani italiani possano vedere le immagini terribili e reali di un conflitto e non viene invece accolta una finzione, esistente peraltro in un mondo in cui altre finzioni (cinematografiche o fumettistiche) sono ampiamente tollerate, che non dev'essere altro se non vista come tale?

Perché possiamo contemplare la guerra, nella sua terribile realtà, e non possiamo vedere un videogioco, che di vero non ha nulla?

Io credo che dovremmo imparare a isolare i problemi più importanti da quelli che altro non sono se non fuochi fatui: se vogliamo creare un controllo su ciò che i nostri figli vedono nei videogiochi raggruppiamo i prodotti in fasce d'utenza divise secondo l'età (come accade peraltro già nel Regno Unito), evitando in questo modo di operare la censura anche nei confronti degli adulti, perfettamente in grado di decidere cosa vedere e cosa non vedere.
Per quanto riguarda i telegiornali l'impegno è molto più pressante e reale: dobbiamo cambiare la realtà odierna o non lasceremo a chi ci segue nulla di meglio di quanto abbiamo trovato - anzi.

Spero che questo serio e interminabile editoriale non vi affatichi troppo e non vi annoi durante la pausa estiva, ma che vi dia occasione di riflettere...
Torniamo ora tutti nel nostro felice (?) mondo di fantasia - buona lettura e buone vacanze da tutta la redazione.

ANTEPRIMANIA

Fabio Casale

Eccomi di nuovo da voi. Dopo la consueta pausa post E3, le news tornano in mano mia (bontà del nostro capo redattore), e per fortuna ciò accade nel momento in cui il mio fisico si sta lentamente riprendendo da una malefica intossicazione (chi ha letto l'editoriale del mese scorso capirà), così che mi possa meglio dedicare alla stesura di questa prima rubrica d'agosto. Un'ultima cosa. Visto che il mese scorso non ho potuto, vorrei sfruttare queste poche righe per scusarmi. Scusate se mi sono emozionato (qualcuno nella posta di un paio di mesi fa ha scritto esaltato) davanti all'annuncio della nuova macchina di Sony, una macchina che ha davvero dell'incredibile. Scusate anche se mi sono permesso di dubitare di una casa (la Nintendo) che spesso ha annunciato meraviglie poi mai uscite (anche se le cose che fa le fa bene). Prometto solennemente che da oggi in poi non mi sbilancerò più di tanto nell'annuncio di una console, fosse anche la macchina definitiva, in grado di creare giochi assolutamente indistinguibili dalla realtà (vabbé, sto dicendo delle bugie).

Il ghiaccio è molto pericoloso

ACTUA ICE HOCKEY 2

PLAYSTATION

Un mio amico non mi credeva affatto e, manco a farlo apposta, un bel giorno mentre faceva il brillante con la sua ragazza, pattinando allegramente, ha sbattuto la capoccia e si è messo quattro punti in testa. La cosa più bella è che oltretutto per un paio di giorni (o forse meno, boh) non si ricordava nulla, nemmeno i nomi dei suoi familiari. Che spiritoso! No eh? Le disgrazie altrui non vi fanno sghignazzare? Che strano, a me moltissimo [beh, penso che basti citare le uova per farsi qualche ghignata a tue spese... NdAlex]. Comunque, se proprio siete bravi a pattinare, se di tanto in tanto vi dilettate con mazza e dischetto, e se avete pure una Playstation, date un'occhiata al nuovo gioco della serie Actua, che forse vi può interessare. Il motore grafico è lo stesso che muove i giocatori di Actua Soccer 3, quindi rispetto al primo Ice Hockey la grafica sarà molto migliore. I movimenti dei giocatori sono stati realizzati tramite motion capture con l'aiuto dei membri dello Sheffield Ice Hockey Team, i quali hanno contribuito anche alla realizzazione dell'intelligenza artificiale. Il prodotto avrà varie modalità di gioco: amichevoli, partite d'allenamento, vari tipi di coppe e il campionato principale, una bestia da trentuno squadre, per un totale di ben settecentosettanta giocatori differenti, tutti con i propri colori ufficiali e aggiornati. Due simpatiche innovazioni sono la possibilità di scegliere la velocità di gioco, così da potersi impratichire piano piano, e l'eventualità che durante un incontro ci si possa menare con un altro giocatore (eventualità peraltro molto frequente nelle vere partite). In generale possiamo dire che questo sembra essere il miglior gioco di hockey su PSX, ma aspettiamo la review per dirlo.

Flash notizie

SONY E IL NUOVO MILLENNIO

Sapete cosa è il bug del nuovo millennio? È quel problemino secondo cui molti computer impazziranno allo scoccare dell'anno duemila poiché torneranno indietro al 1900. Ad ogni modo alcuni programmatori che stavano provando la beta di un gioco che dovrebbe uscire verso fine marzo del prossimo anno (e che aveva la data riportata nel codice del gioco stesso), hanno riscontrato uno strano bug nella Playstation: i giochi che usciranno dopo marzo del duemila semplicemente non funzionano. Sembra incredibile, eh? Infatti, ma visto che molti pensano che la nuova PSX dovrebbe uscire proprio il prossimo marzo...

SEMPRE PIU' DURO A MORIRE

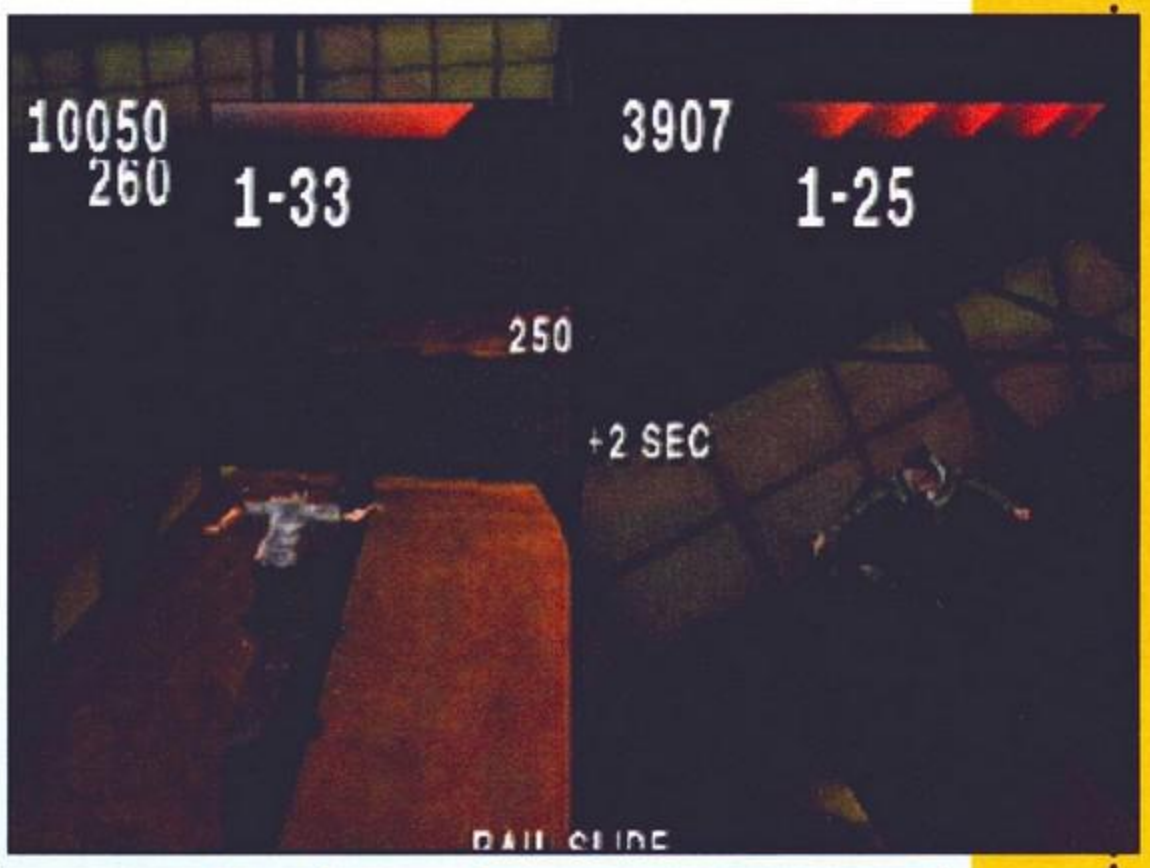
Secondo voi quante persone normali sarebbero sopravvissute alle sventure capitate al caro Bruce Willis nella serie Die Hard? Poche, infatti si tratta di finzione bell'e buona; ma come la mettiamo con quelli che proprio non resistono alla tentazione di impersonare John McLane e non hanno una Playstation (nel qual caso giocherebbero a Die Hard Trilogy)? Beh, basta che aspettino qualche mesetto e la Fox Interactive li accontenterà, sia che

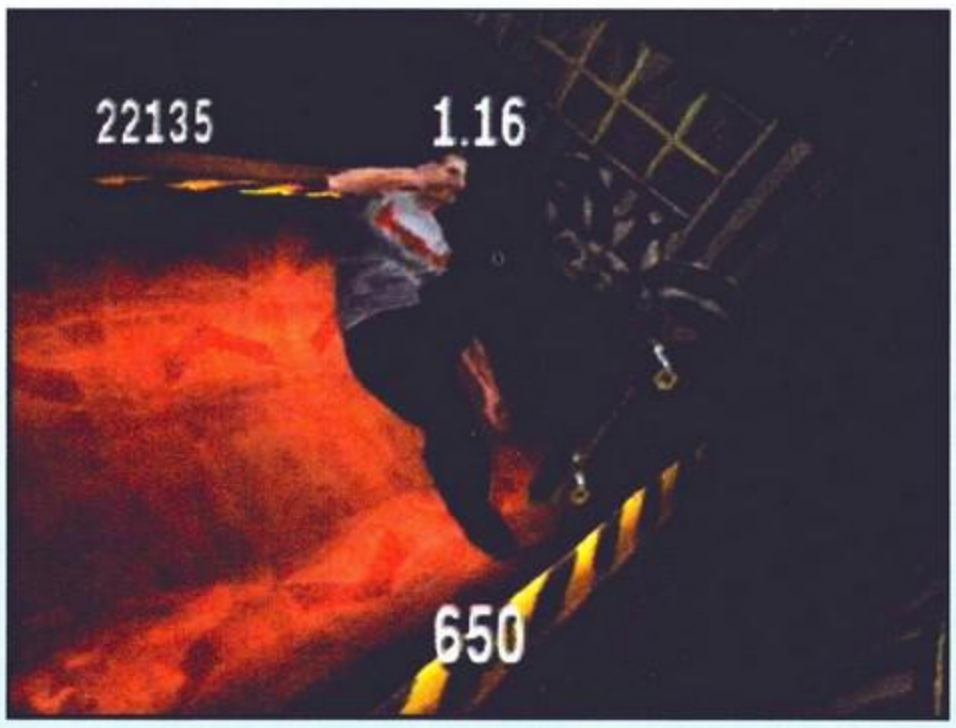
Di corsa su quattro ruote

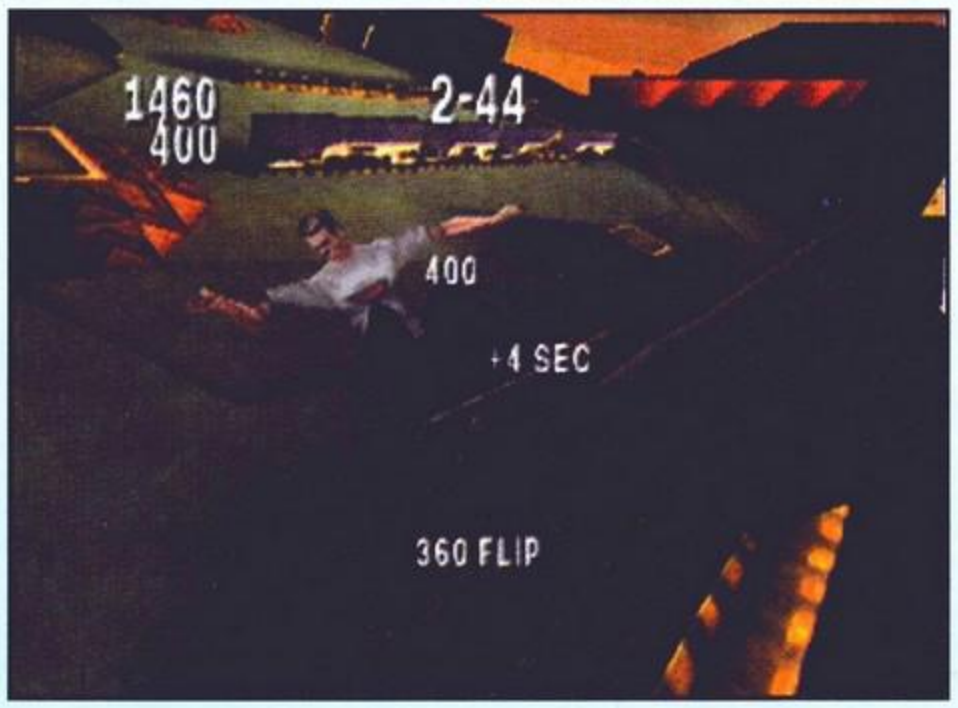
TONY HAWK PRO SKATER

PLAYSTATION

Come è strano il mondo, fino a qualche mesetto fa le uniche tavole su cui potevamo scivolare via nei nostri videogiochi erano quelle dello snowboard, ora invece ecco profilarsi all'orizzonte ben tre giochi di skateboard pronti a creare un nuovo filone. Esaminiamo, o meglio, diamo un primo sguardo al concorrente targato Activision, che sembra uno dei più promettenti. I programmatori hanno deciso che i giocatori dovranno essere in grado di pattinare, o meglio, skateare, su quasi ogni superficie, in una moltitudine di luoghi diversi: skate park, piscine, half pipe, strade di collina e normali percorsi stradali; questi ultimi poi sono la vera e propria anima del gioco, visto che qui si svolgeranno le gare più divertenti. Come la mettiamo invece con il sistema di controllo? Non è che facciamo la fine di Street Sk8er della EA, che con lo scopo di essere molto intuitivo ha finito per diventare fin troppo semplicistico, con un sacco di mosse ma con una minima richiesta di abilità? Assolutamente no.







I controlli saranno sofisticati ma non complessi (detto così suona bene, speriamo...), le mosse verranno effettuate tramite l'uso dei tasti L e R del pad e, sebbene alla fine tutto si risolva con un numero più o meno vario di capriole, ci sarà bisogno di una certa abilità per "manovrare" il nostro skater. Le modalità di gioco incluse, al momento in cui sto scrivendo, sono tre: Time Attack (classica corsa contro il tempo), Career (in cui condurremo uno skater a scelta dall'anonimato al successo) e modalità due giocatori, implementata in questo caso tramite split screen. Il gioco dovrebbe essere pronto per settembre, il che vuol dire che tutti quelli che già lo attendono passeranno un'estate ancora più calda.

possiedano un Nintendo 64, sia che abbiano comprato un Dreamcast. A dir la verità non ci sono notizie ufficiali, ma probabilmente all'inizio del prossimo anno dovrebbero uscire un paio di giochi ispirati alla serie cinematografica proprio per le due macchine di cui sopra

NUOVI LASER PER NUOVE MACCHINE

Lo sapete perché i drive DVD che ci sono in giro possono leggere anche i normali CD? Semplicemente perché hanno due laser separati, mentre la prolifica Sony ha sviluppato una nuova tecnologia grazie alla quale lo stesso laser potrà leggere entrambi i supporti. Tutto ciò dovrebbe far sì che nella prossima console il numero di pezzi si riduca con un conseguente (speriamo) abbassamento dei prezzi.

CON LE MACCHININE NELLE MANI

Le Micro Machines avevano un gran vantaggio, erano talmente piccole da poter essere portate in gran quantità nelle tasche. Ora che il divertimento, insieme alle stesse macchinucce, si è spostato sulle console, come facciamo a portarci dietro una Playstation? Semplice, non ce n'è bisogno, perché la Codemasters ha stretto un accordo con la THQ secondo il quale quest'ultima metterà in commercio ben due titoli per Game Boy Color dedicati proprio alle Micro Machines. Il primo, che si chiamerà Twin Turbo, dovrebbe uscire quest'estate, mentre il secondo, Micro Machines V3, dovrebbe fare capolino dagli scaffali più o meno intorno alla fine dell'anno.

PLAYSTATION

Mi compro un peramele

CRASH TEAM RACING

Io amo gli animali, questo è un dato di fatto. Ho due gatti, un criceto, avevo un cane e mi piacerebbe possedere un cincillà e un'iguana [manca, manca, manca, celo doppio, manca. Però ho anche due serpenti. NdAlex]. Una volta mi volevo perfino comprare un varano, salvo poi essere dissuaso dal negoziante visto che: a) la vendita è vietata, e b) sono molto carnivori, molto velenosi, e molto aggressivi. Adesso però, dopo tre episodi mi sono davvero incuriosito, e ho deciso che il mio prossimo animaletto sarà un peramele, in pratica la specie animale di Crash. Se a partire da questo numero non sentirete più parlare di me, probabilmente sarà perché sono stato rinchiuso. Cosa dire di questo quarto episodio della serie di Crash? Intanto in passato si vociferava che i Naughty Dog non avrebbero continuato la serie oltre il terzo episodio, ma evidentemente hanno lavorato tanto bene da convincere le alte sfere Sony a far continuare l'opera a loro. La storia parla di uno scienziato, nomato Nitrous Oxide e ossessionato dalla velocità, che vuole velocizzare il mondo intero tramite l'uso di un infernale aggeggio di sua creazione: l'Hyper Activator, e indovinate un po' chi dovrà fermarlo? Il Crash Racing Team! Come è stato per Mario Kart 64, anche in questo Crash Team Racing troveremo riuniti tutti i personaggi della serie, ognuno in gara con uno scopo diverso (se Crash gareggia per la salvezza del mondo, così non sarà per il Dr. Neo Cortex, che il mondo lo vuole conquistare), il che lascia presagire che il finale del gioco cambierà a seconda del personaggio utilizzato. Venti percorsi, modalità adventure, Time Trial, due giocatori, Gran Prix e Battle Mode, il tutto condito da una lunga serie di power-up messi lì appositamente per far schizzare il nostro bolide a velocità pazzesche. Quando esce? Mah, secondo i soliti bene informati durante queste vacanze estive e probabilmente non dovrebbe tardare molto considerato che la versione mostrata era già molto fluida. Ci crediamo?

Flash notizie

SE SOLO FOSSI ALTO VENTI CM IN PIU'

Probabilmente mi sarei dato alla pallacanestro, che è uno dei pochi sport di squadra che mi attirano. Magari è a causa di tutte quelle fantastiche schiacciate che si vedono nelle partite di NBA (non so perché, ma il campionato italiano non mi fa lo stesso effetto, fascino d'oltreoceano?), ma vi giuro che ho sempre sognato di esprimermi in evoluzioni degne del miglior Abdul-Jabbar, Magic Johnson, o Dennis Rodman. Nonostante questa passione segreta però i videogiochi di basket non mi piacciono molto, forse perché non riescono a trasmettermi il giusto feeling, mah! Anyway, che ne dite di un nuovo NBA Live? Uno datato duemila va bene? Eccovelo qui. Le caratteristiche ve le elencherò non appena avrò qualche foto, per ora vi basti sapere che dovrebbe uscire più o meno in autunno.

LA CARNE DI DINOSAURO E' MOLTO PREGIATA

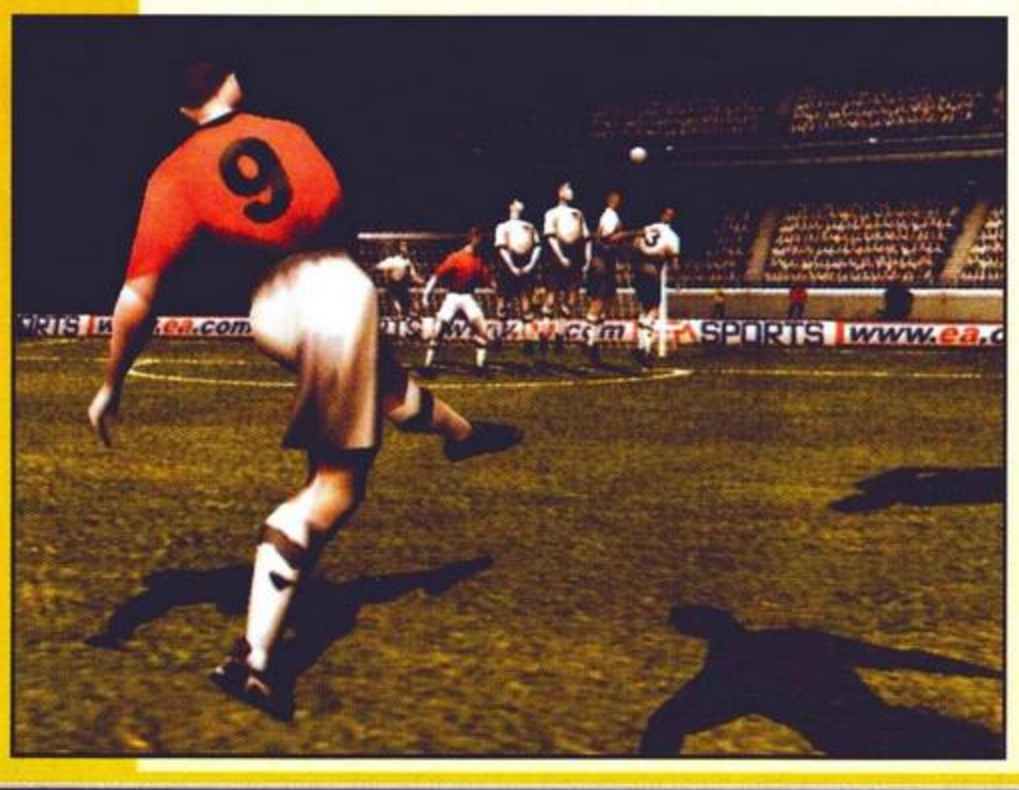
Di conseguenza costa molto e sempre di conseguenza frutta molti dindi a chi la vende. Sarà per questo che il famoso Turok è giunto già al terzo episodio della serie? Già il terzo, che si chiamerà Turok: Rage Wars, e vedrà la consacrazione, anche su console, del gioco multiplayer come gioco per eccellenza. In Rage Wars, infatti, ci si potrà battere in diverse arene

Ahahah, lo sapevo, lo

FIFA 2000

NINTENDO 64

Me lo aspettavo. L'estate è quasi arrivata, e ancora non si era visto nulla del prossimo capitolo della serie di Electronic Arts. Non poteva essere e infatti, puntuali, ecco le prime immagini della versione per Nintendo 64 di Fifa 2000. Di sicuro non si sa nulla del gioco, solo che ci saranno quarantadue squadre fra cui scegliere e con le quali mettere su un sacco di tornei diversi, e anche la grafica e le visuali sono state ritoccate. La sola cosa che mi preme dirvi a questo punto è che alla saga di Fifa va un premio importantissimo: quello per aver interessato una persona assolutamente refrattaria al calcio come me. Fifa 98 (e il suo successore) è stato infatti l'unico titolo calcistico che mi sia preso la briga di portare a termine (se escludiamo il giurassico Microprose Soccer). Interessante no?



Siamo tutti come Dario Argento

KOUDELKA

PLAYSTATION

Ach! Ma cosa avrà mai il genere horror che attira tanto i giocatori e i programmatori? Devo essere sincero, non ne ho la più pallida idea! Fatto sta che la serie di Resident Evil continua a fare proseliti, Silent Hill ha avuto il suo bel successo e la serie di Castlevania, se pure legata ancora alle due dimensioni (su Playstation almeno), è oramai una pietra miliare dei videogiochi. A questo punto chi sentiva la mancanza di un nuovo gioco di questo tipo? Semplice, tutti quelli che hanno sviscerato tutti i segreti dei giochi di cui sopra. Allora rispondete a questa domanda: chi poterebbe creare un gioco davvero incredibile, con una grafica e un'atmosfera mozzafiato? La Square? Ci siete andati vicino. In realtà i ragazzi che stanno alacremente lavorando per regalarci (beh, oddio, lo dovremo pagare) questo Koudelka rispondono al nome di Sacnoth, sono tutti ex membri della Square e si vede: la grafica, come potete vedere dalle foto è di una bellezza disarmante. La trama vi vede nei panni di una gitana, di nome Joussaint Koudelka, che vaga per l'Europa del 1800 e che, durante uno dei suoi viaggi, arriva in un monastero in Galles, all'interno del quale sono nascosti un gran numero di tesori, insieme però a diversi mostracci e demoni. Insieme alla protagonista, durante il gioco dovremo controllare anche altri due figuri: tale Edward Blunkett e il padre di Joussaint, James O'Flaherty; usando tutti e tre i personaggi dovremo riuscire a impadronirci dei tesori di cui parlavamo prima, cercando, nel frattempo, di restare vivi.

in singolo, o in più persone sia in modo cooperativo che tutti contro tutti. I livelli saranno quindici, e molte delle armi perse fra il primo e il secondo Turok torneranno, più potenti che mai, insieme anche a un arsenale tutto nuovo. In autunno.

NUOVA CONSOLE, NUOVO GIOCO

La Capcom ha annunciato che il prossimo capitolo della serie Breath of Fire uscirà il prossimo anno esclusivamente sulla nuova Playstation. Breath of Fire 4 sarà un gioco enorme e, secondo quanto affermato da Yoshiki Okamoto, farà ampiamente uso delle capacità di collegamento a Internet della nuova console.

Voglio anche il galeone adesso.

LEGO RACERS

NINTENDO 64

Mi ricordo che da piccolo mi immedesimavo in ogni personaggio nuovo con cui giocavo. Quando per esempio uscì Big Jim avrei dato qualunque cosa per essere come lui [volevi un paio di mutande di plastica? NdAlex], la stessa cosa avvenne con He-Man e i Masters of the Universe e così con tanti altri, compresi i piccoli e gialli pupazzi della Lego (in particolar modo il cavaliere nero, teribbbile). Beh, ogni tanto mi succedeva anche con le Barbie, ma questo forse è meglio non dirlo in giro... A proposito delle simpatiche costruzioni, ho notato con piacere che ultimamente sembra essersi sviluppato fra le software house uno strano interesse per i giochi ispirati ai mattoncini colorati. Se il mese scorso vi ho mostrato le foto di Time Quest, questo mese, sempre per il simpatico Nintendone, vi mostro quello che ho trovato su Lego Racers, altrimenti detto il sogno di tutti i bambini. A proposito di immedesimazione, infatti, con questo nuovo gioco della Lego Media, potremo metterci alla guida delle macchinine che maneggiavamo da bambini (e anche di quelle che usiamo tutt'oggi). La grossa innovazione di Lego Racers sta nel fatto che le macchine dobbiamo costruircele da soli e non limitarci a guidarne di predefinite; si parte da uno "scheletro" comune a tutte le auto, per poi aggiungere i mattoncini dove più ci aggrada, tenendo anche conto, però, della distribuzione dei pesi. Già perché se usiamo troppi elementi sulla parte anteriore di un'auto, il suo comportamento sarà sicuramente diverso da quello di un'altra che ha il peso maggiore nella parte posteriore. L'anima del gioco sarà il Circuit mode, nel quale il giocatore dovrà cercare di vincere su dodici percorsi sparsi per i quattro mondi Lego: il Castello, i Pirati, Avventura e lo Spazio, ognuno dei quali avrà delle difficoltà diverse, il relazione comunque al proprio nome. Durante le gare ci saranno un sacco di armi e power-up da raccogliere, e anche delle sezioni segrete da scoprire, portando a termine le quali ci verranno donate delle simpaticissime modifiche per migliorare le prestazioni del nostro bolide di plastica. È certo anche il supporto per il Memory Pak, così come per l'Expansion Pak, per poter gustare Lego Racers in alta risoluzione e per fare in modo che si possano salvare veri tipi vetture da ricaricare poi in un secondo momento. Il gioco dovrebbe uscire più o meno per agosto.

Quanto li odio i peli

FURBALL

DREAMCAST

Io ho due gatti. Sono bellissimi, un British Shorthair e un Persiano. Sono uno bianco e uno grigio, entrambi molto coccoloni, ed entrambi molto pelosi. Ecco, io pur amando gli animali non sopporto i peli che lasciano in giro per casa: ti si infilano dovunque, fin dentro i pantaloni. Appurato questo, potrebbe mai piacermi un gioco che si intitola "palla di pelo"? Ovviamente no, e ovviamente vi sbagliate. Il bello di questo gioco è che i peli sono virtuali, che è stato programmato dai Bizarre Creations (quelli del primo Formula 1 per Playstation, forse il migliore) e che i personaggi sono di un simpatico incredibile. Il gioco sarà un misto fra uno shoot 'em up e un puzzle game. Gli animaletti protagonisti del gioco sono sei: Roofus il cane, Chang il panda, Juliette il gatto (o la gatta), Rico il pinguino, Bungalow il canguro e Tweak il drago. Ogni pupazzo avrà le proprie abilità speciali: il gatto per esempio potrà arrampicarsi facilmente, il panda sarà un magnifico contorsionista, mentre il cane sarà il migliore nel fuggire. Questo sarà uno dei giochi della prossima stagione che gli amanti degli animali giocheranno di più, è sicuro. Ehi, ma cosa intendi per "prossima stagione"? Ehm, beh, questa è un po' una brutta notizia: il gioco non uscirà prima della primavera del nuovo millennio. Oddio, un tantino lontana, ma sempre di "prossima stagione" si tratta, o no?

Un campo in tasca

MARIO GOLF

Game Boy Color

Tempo addietro vi ho mostrato alcune immagini di Mario Golf per il Nintendo 64, mentre questo mese è la volta della versione tascabile dello stesso prodotto. Il gioco riprende lo stile del vecchio Mario Golf uscito per il Nintendo a 8 bit, un 2D che vuole però sembrare 3D (che schifo di spiegazione, eh?). La casa responsabile di questo Mario Golf è la Camelot, che sta lavorando a stretto contatto con la stessa Nintendo per decidere, fra le altre cose, la possibilità di inserire personaggi nascosti, caratteristiche simili agli RPG, o ancora la possibilità di collegare, tramite GB Pak, il Game Boy Color al Nintendo 64. Il gioco dovrebbe uscire intorno ad agosto, e mi space per tutti quelli che non hanno la versione a colori del portatile Nintendo, ma Mario Golf supporterà esclusivamente quest'ultimo. Aggiornatevi!

L'ORIGINALE

ATOMICREPLAY

Solo con l'ORIGINALE

ATOMIC

puoi avere tutto

questo in ITALIANO

-Menu principale in italiano.
-COSTANTEMENTE AGGIORNATA CON I CODICI DEI TUOI GIOCHI PREFERITI.
-Istruzioni in italiano.

www.atomic-accessories.com

ATOMIC ACCESSORIES

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI) -Tel.02/38199200 Fax 02/38199201 www.dplus-int.com

I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PlayStation

Vai in un D+CENTER troverai l'espositore ATOMIC con tutti i tuoi accessori preferiti.

D+ INTERNATIONAL RICERCA PERSONALE:

PROFILO: 22/35 ANNI, APPASSIONATO DI VIDEOGAMES E CON BUONE CONOSCENZE TECNICHE DEL PRODOTTO, DOTATO DI SENSO DEL SERVIZIO, DI RESPONSABILITA', INTRAPRENDENTE E DISPONIBILE AL LAVORO D'EQUIPE, VITALE, ATTENTO ALLE ESIGENZE DEL CLIENTE, RIGOROSO E PRECISO.
POSIZIONE: DOPO UN PERIODO DI FORMAZIONE PRESSO LA SEDE DELLA SOCIETA' PER AMPLIARE LE CONOSCENZE TECNICHE E GESTIONALI ,AVRA' LA POSSIBILITA' DI DIVENTARE:
1 - FUNZIONARIO COMMERCIALE INTERNO OD ESTERNO CON LA COMPLETA GESTIONE DEL PROPRIO PARCO CLIENTI
2 - MAGAZZINIERE CON GESTIONE LOGISTICA DELLO STOCK.
SPEDISCI O FAXA UN CURRICULUM VITAE E FOTO

D+CENTER SM CONSOLE L.GO DEL PARLASCIO 21 PISA - CRAZY VIDEO VIA DANTE, 165 SESTO SAN GIOVANNI (MI) - CRAZY VIDEO C.TRO COMM.LE LE PORTE FRANCHE ERBUSCO (BS) - AMBOGIOCHI VIA PINAMONTE DA BREMBATE 18 (BG) - AMBOGIOCHI VIA TRIESTE 36 (BS) - PINCO PALLINO VIA MILANO 23 COMO - GISELGIOCHI L.GO ITALIA 5/A INVERUNO (MI) - PERGIOCO A MILANO, BRESCIA, ROMA, LUGANO (CH) - NEI CENTRI Carrefour -NEI CENTRI MediaWorld

PlayStation

ARGONAUT

FOX INTERACTIVE

CROC E' TORNATO SULLA TUA PLAYSTATION !

Accompagna Croc nei suoi fantastici viaggi ed esplora gli oltre 35 divertenti livelli di gioco. Le sue nuove avventure ti porteranno nei quattro villagi delle tribù dei Gobbo, ognuno dei quali con nuovi personaggi Gobbo, mostri maligni, e naturalmente tonnellate di divertimento!

www.foxinteractive.com

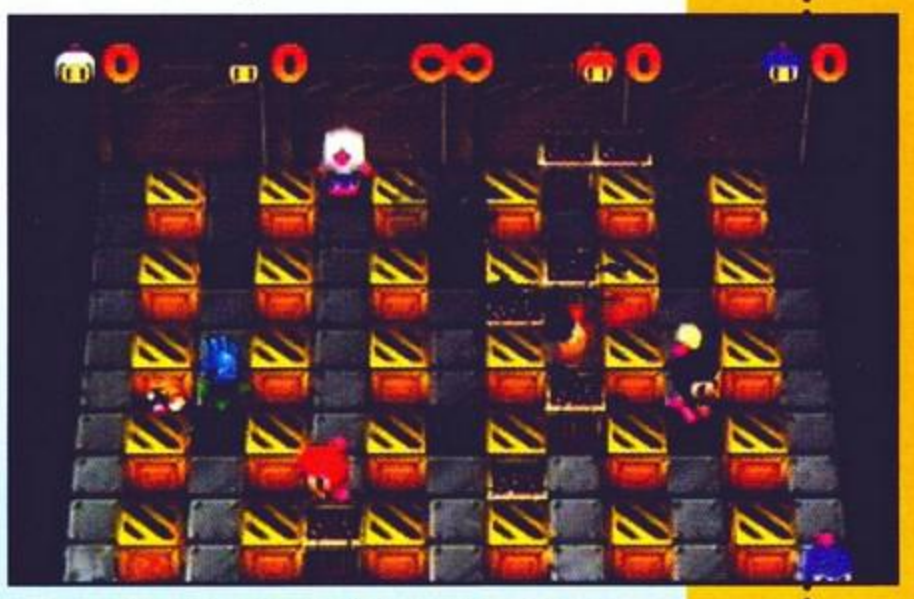
CROC 2 © 1999 Argonaut Software Ltd. Tutti i diritti riservati. CROC 2 e CROC sono marchi registrati di Argonaut Software Ltd. © 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati. PlayStation e sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

Un eroe senza tempo

BOMBERMAN 64 2

NINTENDO 64

Accidenti se è vecchio l'eroe in questione! Il successo di mr. Bomberman nasce ai tempi del PC Engine, storica nonché eccezionale console del passato, e da quella macchina si è evoluto di pari passo con l'evolversi delle piattaforme di gioco. C'è stato anche più di qualche coin-op dedicato al piccolo bombarolo, di cui uno che mi ricordo si chiamava Dynablaster: non so se fosse una versione taroccata o no, ma mi ricordo che era uno spasso. Adesso sembra che la console preferita dai programmatori della Hudson (per la cronaca i creatori del personaggio, se non erro) sia diventato il Nintendo 64. A pochi mesi dall'uscita di Bomberman Hero, infatti, eccoli qui con il secondo episodio di Bomberman 64, il primo gioco del genere per N64, e anche il primo che ha sconvolto il concept originale del gioco. Di solito infatti i titoli della serie si svolgevano all'interno di arene piene di blocchi, ma non a scorrimento, cosa che invece succedeva proprio in Bomberman 64. In questo nuovo gioco Bomberman avrà finalmente la possibilità di saltare e di usare tre diversi tipi di bombe: bombe di fuoco, d'acqua e di terra. Onde evitare poi che una volta finito il gioco la cartuccia venga riposta sullo scaffale, i programmatori hanno inserito uno story mode con diversi finali, dato che spesso durante il corso della partita si dovranno scegliere strade diverse. L'ultimo importantissimo cambiamento di cui mi sento in dovere di informarvi, poi, è il reinserimento del multiplayer. Nel primo episodio questa modalità era assente, ma evidentemente alla Hudson hanno capito che le partite multigiocatore fanno un buon sessanta percento del gioco e, giustamente, l'hanno reinserita.



Ti strappo le braccine!

DREAMCAST

MORTAL KOMBAT GOLD

Non c'è dubbio che, fra i picchiaduro, la serie di Mortal Kombat sia in assoluto la più violenta e sanguinolenta di tutte, tanto che spesso si è sentito pronunciare questo nome nelle discussioni relative alla violenza nei videogiochi, al fianco di nomi quali Duke Nukem o Quake. Falsi moralismi a parte (secondo me tutti i fiumi d'inchiostro versati per queste diatribe sono serviti solo a far vendere più copie di un giornale o, nel caso di programmi TV, ad alzare lo share.), vediamo di cosa si tratta questo Mortal Kombat Gold. Fondamentalmente è la conversione di MK 4, uscito qualche mese fa per Playstation e Nintendo 64, ma con tutta una serie di aggiunte rese possibili grazie alla grande potenza della console Sega. Per esempio la grafica sarà assolutamente identica a quella della versione arcade, e i personaggi saranno composti dalla non indifferente cifra di circa tremila poligoni ognuno, con il gioco che gira sempre a ben sessanta frame al secondo. Come ulteriore bonus saranno presenti tutti i personaggi dei vecchi Mortal Kombat 2 e 3, con tutte le scene finali. Una versione quasi definitiva di Mortal Kombat Gold dovrebbe essere visibile all'E3, mentre il gioco vero e proprio lo si dovrebbe poter trovare a settembre, insieme alla versione ufficiale del Dreamcast.

Mi piacciono le donne violente.

XENA: WARRIOR PRINCESS

PLAYSTATION

Infatti amo Lara Croft, anche se i vari Tomb Raider non è che siano propriamente i miei giochi preferiti. Per tutti quelli che come me si vedono nel futuro al fianco di una ragazza molto attiva, i 989 Studios si sono messi a produrre un gioco dedicato alla donna che farà sembrare Lara una liceale indifesa: Xena. La storia narra di un terribile duo composto da Calisto e Ares, che, per costringere Xena a lavorare per loro, hanno rapito Gabrielle, l'amica della principessa, minacciando di darla in pasto al mostruoso Horrungus, un potente mostro a tre teste. Il gioco sarà molto simile a Tomb Raider (non lo avreste mai pensato, eh?), ma molto più sbilanciato verso l'azione che non verso i rompicapo. Le mosse a disposizione di Xena saranno tutte quelle che avete visto (quelli di voi che l'hanno fatto) negli episodi in televisione: claci, pugni, colpi con spade, bastoni, compresi quegli spettacolari calci volanti tipo film di arti marziali di serie B. Non tutto il gioco sarà comunque basato sul semplice combattimento, tant'è che in alcuni livelli dovrete agire di soppiatto per evitare di finire con centinaia di avversari pronti a uccidervi. Qualche tempo fa mi sembra anche di aver visto una o due puntate della serie TV che riportava lo stesso nome, ma devo dire che non mi era sembrata niente di eccezionale (un modo educato per dire che mi annoiavano), speriamo che il gioco sia meglio. Il CD si dovrebbe trovare nei negozi più o meno per la fine di quest'estate.

Yeah! Si torna indietro.

THE ADVENTURE OF LITTLE RALPH

PLAYSTATION

Lo so che molti di voi mi odiano perché non perdo un'occasione per ricordare i bei tempi andati delle console di qualche tempo fa, ma purtroppo io me ne frego e lo faccio. Non a caso questo l'ho inserito proprio perché, sebbene non sia proprio uno dei titoli più attesi, mi ricorda troppo i vecchi giochi che hanno fatto la fortuna di console tipo Megadrive etc. La storia è molto semplice, come da tradizione: siete un eroe impegnato, con un discreto successo, nella lotta contro i demoni, fino a quando non venite trasformati in un bambino dal solito grosso demone cattivo. A questo punto cosa fare? Nulla, basta aspettare il classico miracolo che non tarda ad arrivare, e infatti ecco apparire davanti a voi una bella spada magica. Si comincia. I programmatori giapponesi della New (nome strano, non credete?) hanno trovato anche il modo di inserire qualcosa di innovativo in un così classico tipo di gioco, con i nemici possono essere infatti eliminati in due modi: classicamente con un colpo della vostra spada, oppure con un attacco speciale. Quest'ultimo prevede che voi usiate la spada come una mazza da golf, colpendo i proiettili sparati dai vostri avversari, cosicché questi, rimbalzando colpiscano il maggior numero di nemici e il vostro punteggio salga a dismisura. Bello. The Adventure of Little Ralph dovrebbe essere uscito già da un pezzo in Giappone, ma spero vivamente che qualche distributore si accorga del potenziale e ne pianifichi un'importazione (poi magari alla fine il gioco è una ciofeca, ma che ne so io, non l'ho mica visto).

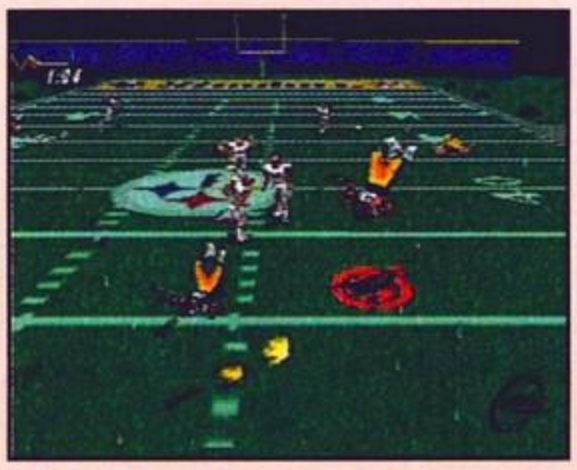
Non ci ho mai capito un tubo

NFL XTREME 2

PLAYSTATION

Non ho assolutamente idea di come facciano tante persone a comprare giochi tipo Madden NFL o lo stesso NFL Xtreme. Intendiamoci, non perché non siano titoli validi, ma semplicemente perché le regole del football americano sono per me talmente oscure da farmi pensare che non ci sia

nessuno al di fuori degli Stati Uniti che riesca a sviscerare ogni aspetto di questo tipo di giochi. Comunque, l'anno scorso è uscito 'sto NFL Xtreme, e non ha ricevuto una grossa accoglienza, al che i programmatori dei 989 Studios hanno deciso di mettersi sotto per recuperare i clienti persi. Rispetto al primo episodio i miglioramenti vedono: fra le altre cose, l'aggiunta di duecentotrenta nuove animazioni, la possibilità di creare un atleta con determinate caratteristiche, o di modificare una squadra esistente tra le tante presenti. Le modalità di gioco sono quattro: Quickstart, per entrare subito in campo senza troppi preamboli, season e playoff, che non credo abbiano bisogno di spiegazioni, e infine tournament (torneo) che mette uno contro l'altro fino a ben otto giocatori umani. Ovviamente, come per il primo episodio, ci sono tonnellate di mosse speciali messe lì apposta per fare malissimo agli avversari. Il gioco dovrebbe uscire intorno a luglio, quindi preparate le protezioni che fra meno di un mese scendete in campo.

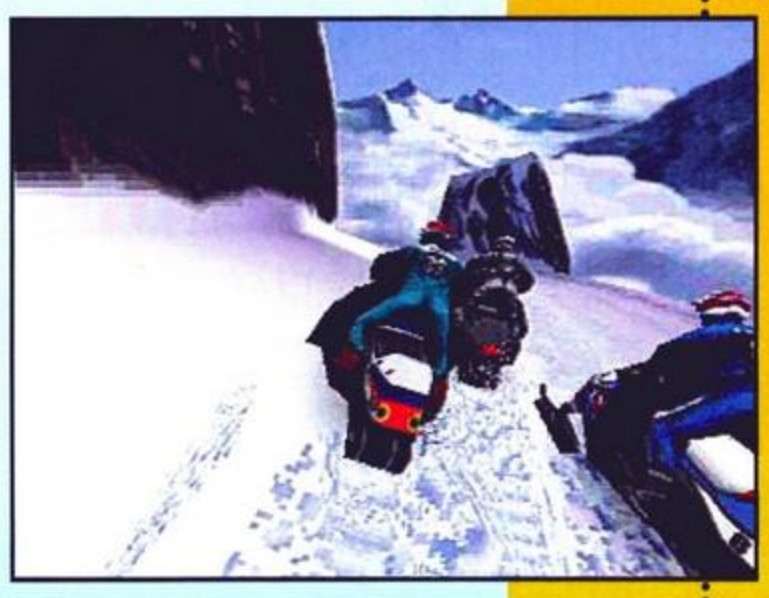


Sulla neve senza sci

SLED STORM

PLAYSTATION

In che modo vi piacerebbe scivolare giù da una montagna, se non aveste a vostra disposizione né sci né tavole da snowboard? Non rispondete che rotolereste giù tipo valanga, che poi se travolgeste qualche centinaio di turisti finireste i vostri giorni in gattabuia. L'Electronic Arts ha piuttosto trovato la soluzione al mio quesito: si chiama Sled Storm. Immaginate delle piste tipo motocross, coperte però, invece che di terra, di soffice (e molto scivolosa) neve, e immaginatevi a cavallo di quegli strani slittini a motore (il nome vero non lo so), a questo punto non dovete fare altro che gettarvi a capofitto nelle gare, che possono svolgersi sia su piste chiuse che aperte, durante giornate soleggiate, con nebbia, o anche durante una tempesta di neve - divertente no? Le piste sono quattordici, e sono presenti la bellezza di cinquanta diverse acrobazie che, volenti o nolenti, dovrete effettuare per guadagnare il punteggio che servirà per migliorare le prestazioni del vostro "scooter" (ho deciso di chiamarlo così), aumentando per esempio la cilindrata da 400 cc a 600 o 800 cc, oppure migliorando le singole caratteristiche del mezzo, come accelerazione, maneggevolezza o velocità di punta. Molti aspetti della guida saranno comunque influenzati anche dal pilota che deciderete di impersonare, visto che ognuno possiede dei punti di forza così come dei punti deboli. Sled Storm sarà anche il primo gioco per Playstation a vantare uno split screen a quattro giocatori (come i giochi del Nintendo 64, per esempio), tramite l'uso del Multi Tap, anche se, come potete ben immaginare, questa modalità provocherà un deciso rallentamento dell'azione di gioco.



A proposito di orrore...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

PLAYSTATION

Lo avete visto il titolo eh? E vorreste sapere cosa si cela dietro al sequel di Resident Evil 2, nevvero? Beh, non è questo il posto adatto allora, poiché a dispetto del titolo, questo Nemesis non è ambientato dopo gli eventi di RE 2, ma esattamente

ventiquattro ore, aka un giorno, prima. Il, anzi la, protagonista principale di questo Nemesis è Jill Valentine, che si trova a Raccoon City per indagare sugli strani avvenimenti che oramai tutti conosciamo. La differenza sostanziale con i primi due episodi è che questa volta Jill dovrebbe essere l'unico personaggio controllabile, anche se qualche voce di corridoio ha parlato di un certo Carlos Olivera, che subentrerà a Jill più o meno a metà dell'avventura, quando questa sarà avvelenata, ma solo il tempo necessario a procurare l'antidoto da somministrare a miss Valentine. Ma allora come farà la Capcom a tenere alto l'interesse, una volta finito il gioco? Semplice, verranno previsti dei percorsi alternativi all'interno dell'avventura, che cambierà radicalmente a seconda delle decisioni prese. La grafica sarà molto simile a quella di RE 2, anche nella tecnica, ovvero fondali in 3D precalcolati, ma questa volta sarà possibile interagire con alcuni elementi dello scenario che potrebbero essere sfruttati a nostro vantaggio. Per ora da Racoon City è tutto, continuiamo però a tenerci in contatto: nuovi aggiornamenti non tarderanno ad arrivare (soprattutto considerando che la data di rilascio prevista è novembre).

Il barcarolo vaa...

HYDRO THUNDER

DREAMCAST

Rapid Racer, Powerboat VR, Wave Race 64. Cosa hanno in comune questi tre giochi? Il contatto con l'acqua, bravi. Ora, anche se pochi, sia Sony che Nintendo possono contare su qualche gioco di corse su acqua, e il Dreamcast? Di certo la console più tecnologicamente avanzata del momento non poteva restare a guardare, per cui, dopo ben diciotto mesi di duro lavoro, ecco spuntare fuori dal cilindro della Midway il più bello e veloce simulatore di motoscafi mai realizzato. I programmatori hanno giocato perlopiù a titoli per PC, notando che nonostante si parli sempre di elevato realismo, questo in realtà è ben lungi dall'essere presente, e qui entra in gioco Hydro Thunder. HT si basa su tre tipi di imbarcazioni diverse (catamarano, motoscafo, e hydro boat. Nun so pratico, nun me chiedete chessò)[si le cose nun le sai, salle. NdAlex] e tre livelli di difficoltà, con la differenza, rispetto a tanti altri titoli, che gareggiare al livello principiante non significa solo avversari più facili da battere, ma anche una barca più stabile e facile da controllare, cosa che cambia molto al livello avanzato. Inutile dire che anche i vari tipi di barche si comporteranno in modo diverso l'una dall'altra. Le ambientazioni contribuiranno non poco alla longevità del prodotto, portandovi in giro per i quattro angoli del pianeta: Stati Uniti, Cina, Grecia, il Circolo Polare Artico, isole vulcaniche e isole tropicali, insomma un vero proprio giro del mondo. Il gioco è praticamente terminato, e devo dire che è davvero incredibile, quasi identico alla controparte da sala. Lo troverete nei negozi al ritorno dalle vostre vacanze estive.

La memoria comincia a far cilecca

NINTENDO 64

DONKEY KONG 64

Davvero, non ricordo più le cose come una volta. Per esempio non ricordo se vi ho già parlato o meno di questo Donkey Kong 64, così come se ho già pubblicato qualcosa dell'imminente Dino Crisis (che in questo box non c'entra nulla, tant'è che non è nemmeno un titolo per N64). Mah, probabilmente oltre alle uova dovrei cominciare a magiare un po' di pesce, che sono a debito di fosforo (sono andato a controllare, e effettivamente qualche riga di entrambi era sul numero scorso, ma visto che le info per giochi di questa portata non sono mai troppe...). Comunque, le pagine si devono riempire, di giochi di cui parlare dopo l'E3 ce n'è in abbondanza, per cui io vi illustro (o ri-illustro) quello che ci aspettiamo dal prossimo gioco dedicato al gorilla più vecchio della storia dei videogiochi. Ancora una volta la Rare si prefigge di stupire i giocatori di mezzo mondo: se con il primo Donkey Kong Country (quello per SNES) ci riuscirono inserendo per primi dei fondali renderizzati in un gioco per 16 bit, questa volta l'obiettivo è di spiazzare tutti con dei livelli semplicemente enormi. Considerate che la cartuccia per funzionare richiederà l'espansione di memoria, senza la quale potete pregare quanto volete ma il gioco si rifiuterà sicuramente di funzionare. A tal proposito vi segnalo che usciranno anche delle versioni del gioco vendute in bundle con l'espansione di cui sopra a un prezzo che, nonostante tutto, non sarà superiore a quello che avete sborsato per Zelda. Secondo Ken Lobb, il gioco prenderà spunto un po' da Banjo-Kazooie, e un po' da Super Mario 64, senza tuttavia peccare di originalità. I personaggi presenti sono cinque: Donkey Kong, Diddy Kong, Tiny, Chunky, e Lanky. La cosa brutta è che non è stata annunciata alcuna data di uscita, e visto che Rare ha anche altri titoli in lavorazione che dovevano uscire già un po' di tempo fa (tipo Jet Force Gemini), non credo che giocheremo molto presto a Donkey Kong 64.

MADE IN JAPAN

di Matteo Leccardi

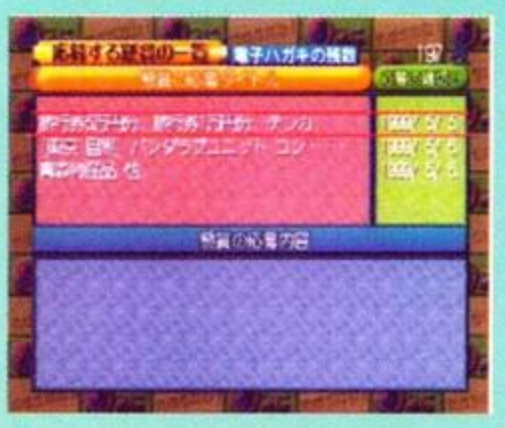
frutti dell'E3 cominciano a maturare e dalle case nipponiche arrivano succose anticipazioni, immagini e informazioni sui giochi annunciati nel corso della fiera statunitense. Tante le novità, in tutti generi e per tutte le console, ma anche molta attesa e curiosità verso i grossi titoli in lavorazione. Il Dreamcast si conferma la console più combattiva del momento, ma anche gli altri giganti del panorama videoludico non stanno certo a guardare.

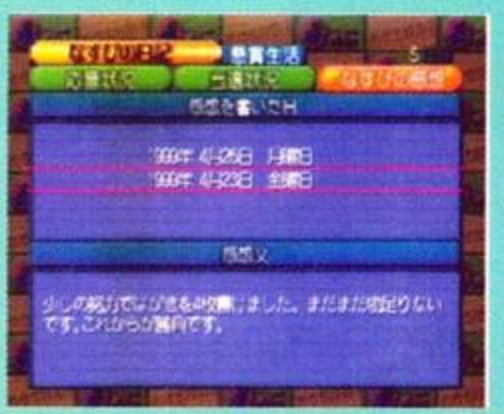
DUE PAROLE PRIMA DI COMINCIARE

Due righe di riflessione prima di buttarci nella mischia. Come avrete letto nel cappello, ho citato il Dreamcast come la console più agguerrita del momento; prima che la mia povera motoretta venga incendiata da un'orda inferocita che reclama la mia testa, mi sembra doveroso mettere i puntini sulle 'i'. Spulciando il materiale giunto in redazione, la sensazione che ne ho ricavato è quella di un Dreamcast che sta cercando di capitalizzare in maniera strategica il suo attuale vantaggio. PSX 2 è ancora lontana, certo, ma il suo arrivo sul mercato costringerà per forza a un confronto diretto e Sega vuole arrivare a questo scontro con più cartucce possibile (leggasi, numero di giochi disponibili e schiera di utenti). Ed è proprio in quest'ottica che trovano posto le prime consistenti e strepitose informazioni su quel capolavoro annunciato che porta il nome di Soul Calibur.

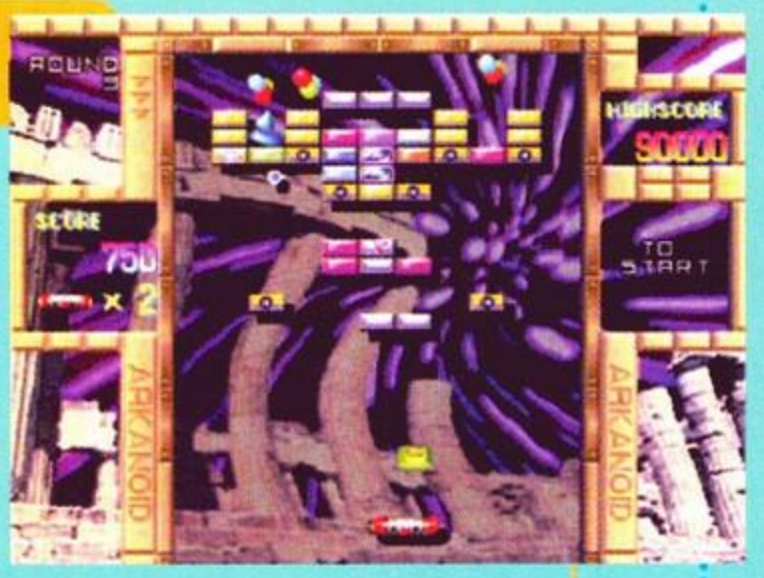
NON CAPIRÒ MAI L'UMORISMO GIAPPONESE

Questo mese il premio 'stai male e te lo spiego' va alla cara Hudson Soft, creatrice - ma sarebbe più giusto dire 'colpevole' - di questo Nasubi no Heya (per Dreamcast), che si ostina ancora a definire gioco. Con quelle tre parole di giapponese che mi ricordo, il titolo in questione dovrebbe suonare come 'la stanza di Nasubi' con un divertente gioco di parole sul fatto che 'nasu' in giapponese significa melanzana. Forse per un abitante del Sol Levante simili burle rappresentano le più alte vette della comicità, ma per me simboleggiano solo il preludio alla tragedia. Il sottotitolo, infatti, recita un drammatico 'vivere di concorsi a premio e omaggi'; cioè, signore e signori, qui stiamo parlando di un gioco in cui dovremo cercare di vivere tra prodotti in omaggio, sconti, premi fedeltà e raccolte di punti. Lascio alle immagini il compito di mostrarvi l'incredibile giocabilità e la splendida grafica che attendono i furbissimi acquirenti di questa perla di programmazione. Non so voi, ma dopo aver visto gli screenshot sono indeciso se uscire a comprarmi un Dreamcast o buttare la tastiera dalla finestra e ritirami in una caverna alle pendici dell'Himalaya, a vivere di radici e bacche.





UN PASSATO TUTTO DA SCOPRIRE



Sembra questo lo slogan che anima le produzioni di molte storiche software house, impegnate nella riscoperta delle origini del videogame. Questo processo di solito viene affrontato in due modi: o riproponendo pari pari i titoli più noti in compilation di qualità non sempre costante (vedi Namco) o cercando di creare una nuova versione dei suddetti, ma con l'obiettivo di mantenere inalterate l'immediatezza e la giocabilità di queste pietre miliari del videogioco (Asteroid, Frogger, ecc.). Anche Taito si getta nella mischia e, seguendo la seconda 'corrente di pensiero', si appresta a rilasciare Arkanoid R 2000. Tutti i giocatori con qualche anno sulle spalle avranno incontrato l'illustre genitore in qualche bar e/o salagiochi, con tanto di immancabile conversione per i sistemi casalinghi di allora (MSX nel mio caso). Questa nuova versione per PlayStation si presenta con una grafica di buon livello, unita a tanta giocabilità e a 4 interessanti modalità di gioco: Arcade, Extra Mode, Squash ed Edit; quest'ultima, in particolare, ci darà la possibilità di creare dei livelli personalizzati che potranno essere salvati su memory card. Secondo me, Taito ha tutte le carte per tirare fuori un buon puzzle game: staremo vedere come saprà giocarle...

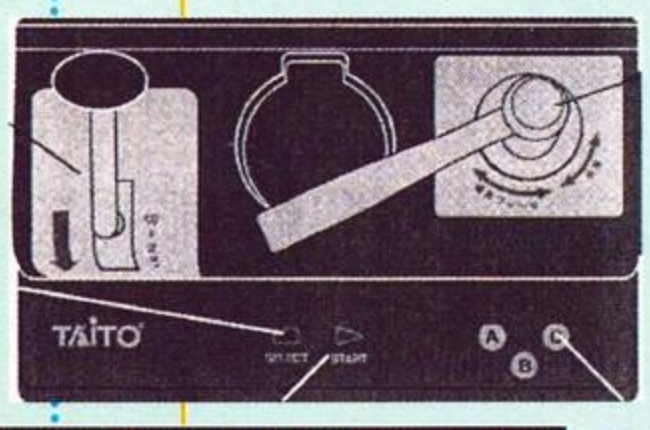
CONTINUA IL SUCCESSO DI DENSHA DE GO! SU PSX ...

Se siete degli abitudinari di queste pagine, avrete già avuto modo di fare la conoscenza con questo curioso titolo. Densha de Go!, infatti, è un simulatore di guida un po' lontano dai vari GT e compagnia bella, in cui, invece di un bolide da 300CV, guiderete un treno. Se l'idea può suonare alquanto bizzarra a un giocatore nostrano, la cosa sembra divertire moltissimo i giocatori nipponici, tanto da spingere la Taito a produrre (dopo Densha de Go! e Densha de Go! 2) questo nuovo Densha de Go! - the best. Mi rendo conto della quantità di ore di sonno che il team di sviluppo avrà perso per scegliere il nome ma, a parte questo, l'ennesimo gioco dedicato ai tramavi nipponico darà la possibilità di passare per le linee ferroviarie più affascinanti del Giappone (emh...), in un sapiente mix (con qualche doverosa aggiunta) dei precedenti capitoli. Per darvi un'idea del successo in patria dalla serie di Densha de Go! vi ricordo che è stato sviluppato un apposito pad, che riproduce il sistema di controllo dei convogli reali, e si è anche disputato un torneo ufficiale, il cui il vincitore è stato premiato con l'assunzione nelle ferrovie giapponesi (no, scherzo, la storia dell'assunzione è una banfata del sottoscritto).

MADE IN JAPAN

...CHE ADESSO ARRIVA ANCHE SU N64

Visto l'incredibile successo riscontrato su PSX, poteva il N64 avere una tale e imperdonabile mancanza nel suo parco titoli? Ovviamente, no. Ed ecco quindi che ancora la prolifica Taito si premura di dare in pasto all'affamato popolo dei Nintendomani il proprio bel giochillo tutto trenini e stazioni. Va te che bello! C'è pure il suo pad dedicato, che dà al tutto un'aria di professionalità senza precedenti (penali). Scusate, ma se in Italia accusano i videogiochi di trasformare le giovani menti in psicopatici assassini, allora in Giappone che cosa succede? Già me li immagino i giornali; 'prende due lauree in matematica, ma traviato da un videogame diventa ferroviere; in lacrime, madre e padre, che avevano speso una fortuna per mantenerlo agli studi, chiedono risarcimento miliardario'. Scherzi a parte, il titolo in questione promette - in più rispetto alla versione PSX - una grafica decisamente migliore (e su questo non ci piove) e la possibilità di guidare anche i treni iper-veloci stile Shinkansen.



VISTO CHE DI PICCHIADURO SU PSX CE NE SONO POCHI...

Su PlayStation il genere dei picchiaduro gode di un successo ormai consolidato. Ma se fino a qualche tempo fa PSX era considerata regina incontrastata di questo intrigante filone, ora l'attenzione è tutta verso un gioco che promette di mettere in seria discussione questo primato: Soul Calibur. Ma il titolo Namco è ancora lontano e nel frattempo molti altri progetti di grande interesse si profilano all'orizzonte; motivo per cui sono qui a raccontarvi le ultime notizie su Toshinden Subaru (ma che è, na' macchina?), ennesimo capitolo della celebre saga (dovrebbe essere il 4°). Targato Tamsof, Toshinden Subaru si svolge 10 anni dopo i fatti narrati nell'ultimo capitolo apparso sugli scaffali. Questa interessante quanto inutile precisazione (anche se si fosse svolto 200 anni prima non è che sarebbe cambiato poi molto) serve a giustificare il fatto di trovarci di fronte a personaggi completamente nuovi e a una trama creata appositamente per l'occasione (su cui, però, ancora nulla è dato sapere). Stando agli sviluppatori, il tutto dovrebbe essere condito da una fluidità sensazionale, un nuovo sistema di regole e la solita collezione di strabilianti combo e fatality. Queste ultime, in particolare, si potranno eseguire solo dopo aver 'caricato' una nuova barra di energia, che farà la propria apparizione sotto quella della salute.

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

PUNTO VENDITA
CINISELLO B.- MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel.02/66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

PROSSIMA APERTURA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
CAGLIARI
CENTRO COMM. LE VELE - CAREFOUR
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
PROSSIMA APERTURA

GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adeslandia - Milano

DA NON PERDERE A LIRE 249.000

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

A LIRE 249.000 CON CASSETTA

SEI UN RIVENDITORE?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

INVIA UN FAX AL N. 02.48.30.00.72

SEGA L. 199.000 SATURN EU + PAD + TRE GIOCHI

SEGA L. 249.000 SATURN EU + PAD + SEI GIOCHI

GIOCHI SATURN: GRANDE ASSORTIMENTO SIAMO TRA I PIU' FORNITI

QUI PUOI USARE VISA CartaSi

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02 42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02.42.300.10 fax 02.48.30.00.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

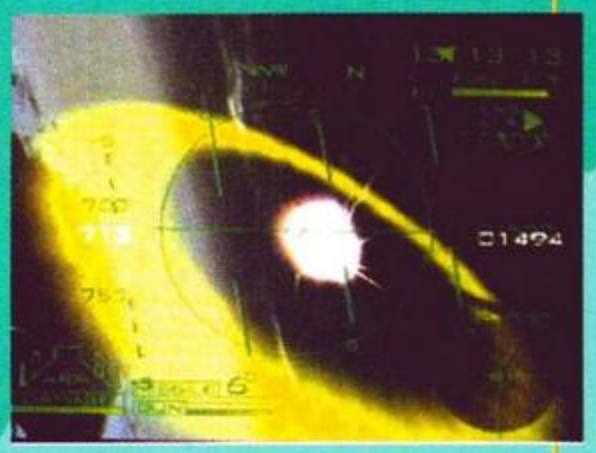
UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

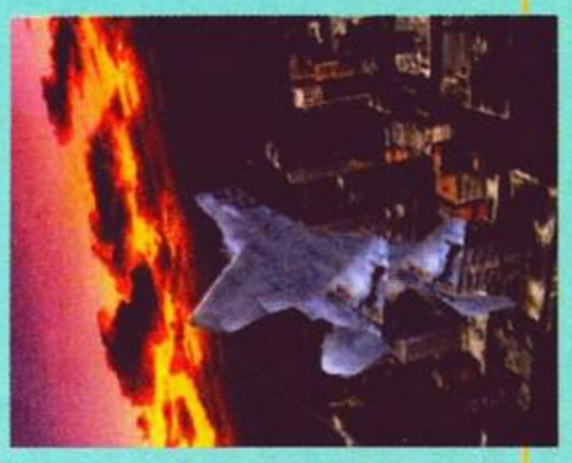
MADE IN JAPAN

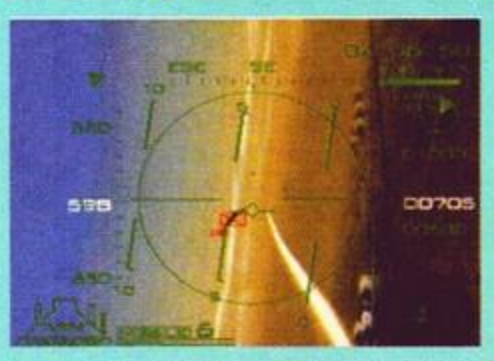
AD CONTRO AD

Una sfida all'ultimo missile si profila in casa Dreamcast. Dopo un Aero Dancing che non ha del tutto soddisfatto Vlad, ora Sega tenta di riguadagnarsi la stima dell'eroico redattore con questo nuovo e fiammante Airforce Delta. Le premesse per



mandare in solluchero l'amico Vlad - ma in fondo anche noi comuni mortali - ci sono tutte; la grafica





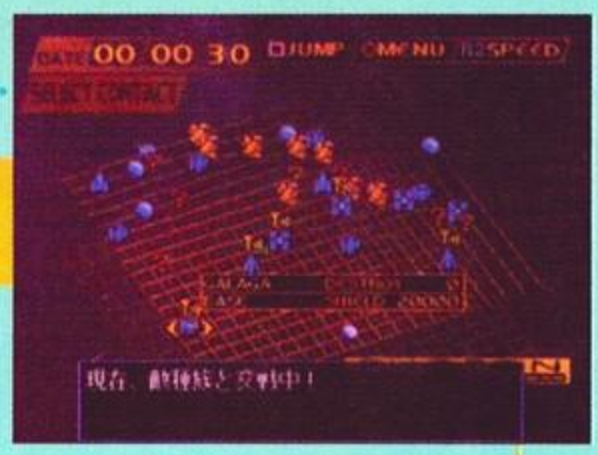
offre un nuovo e performante engine, che promette quantità industriali di poligoni sparati per lo schermo a velocità, è il caso di dirlo, super soniche. Notevole cura è stata posta anche nella realizzazione dei veicoli che andremo a guidare nelle missioni (B-1B, F15-E, F14, F16, ecc.); queste ultime saranno ambientate sia in mare sia sulla terraferma e con le più svariate condizioni climatiche e atmosferiche. Il sistema di controllo dovrebbe privilegiare l'aspetto arcade, senza però togliere la possibilità di gustarsi una simulazione di volo realistica. Data di rilascio: imminente.

POINT BLANK 2: IL RITORNO DI DON E DAN

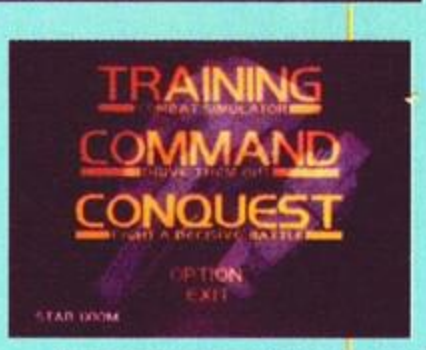
Ve lo ricordate il primo Piont Blank? Ma sì dai, era quel gioco prodotto da Namco in cui bisognava sparare a tutto quello che appariva sullo schermo; quello che era stato pensato per essere giocato con la light gun di Time Crisis... ecco, proprio quello. Ora, a distanza di un anno dalla prima uscita, Namco è pronta per deliziarci con il seguito di quel titolo tanto strano quanto demenziale; così gli ormai celebri Dan e Don si apprestano nuovamente a essere i protagonisti dei nostri conflitti a fuoco. Rispetto alla prima versione troveremo alcune novità, affiancate ad altri aspetti del gameplay già

noti. Come prima cosa sono stati aumentati gli scenari, che ora spaziano in tutti i campi dello scibile umano, e che in molti casi sono divertenti citazioni di altri giochi o film famosi. Grande attenzione è stata posta anche sul multiplayer, che ora può sfoggiare una pletora di modalità di gioco. Dovrebbero essere anche stati apportati alcuni ritocchi al motore grafico per renderlo ancora più fluido e preciso, insieme al miglioramento di alcuni effetti visivi. La release date dovrebbe essere imminente, con l'uscita nei game store giapponesi verso fine agosto/primi di settembre.

C'È VITA NELL'UNIVERSO?



'Giusto un po' il sabato sera', avrebbe risposto il grandissimo Quelo. Scherzi a parte, l'idea alla base di Starlxiom è proprio questa: nel 2400 l'uomo, dopo essersi stancato di giocare a Tekken 12, comincerà a esplorare mondi e galassie, dando inizio alla colonizzazione dello spazio. Come tradizione vuole, la felice gitarella della razza umana nelle profondità siderali verrà interrotta dal solito incontro/scontro con qualche tonnellata di alieni armati fino ai denti. Il nostro compito sarà quello di fare piazza pulita di questa feccia interstellare, comandando il Team Gaia, un gruppo di combattenti scelti, riuniti insieme per la triste occasione. Questa la trama, invero un filino scontata, che Namco ha messo alla base di questa produzione per la solita PlayStation. A parte ciò, Starlxiom si presenta come un mix tra uno strategico in tempo reale (Command & Conquer su tutti) e un shooter stile Colony Wars; questo simpatico miscuglio è stato ottenuto dividendo il sistema di gestione delle forze da quello prettamente bellico. Infatti, gli spostamenti delle truppe, la scelta delle missioni e la narrazione della vicenda avvengono su un 'tabellone' suddiviso in quadrati, su cui trovano posizione le due fazioni in guerra; quando le rispettive unità entrano in contatto, si passa al comando della propria navicella per un dogfight tutto esplosioni e brandelli di alieno. Devo dire che, mentre la parte strategica mi ha lasciato piuttosto perplesso, con una design povero e poco chiaro, altrettanto mi ha ingolosito la componente arcade; per quest'ultima infatti, sono previsti effetti luminosi di grande effetto, splendide navi da battaglia (con un loro look molto originale e grintoso) e un arsenale dalla potenza mostruosa. Sembrano ormai confermati anche il supporto per il Dual Shock e per i principali pad analogici.



UN DRAGO DI VALORE

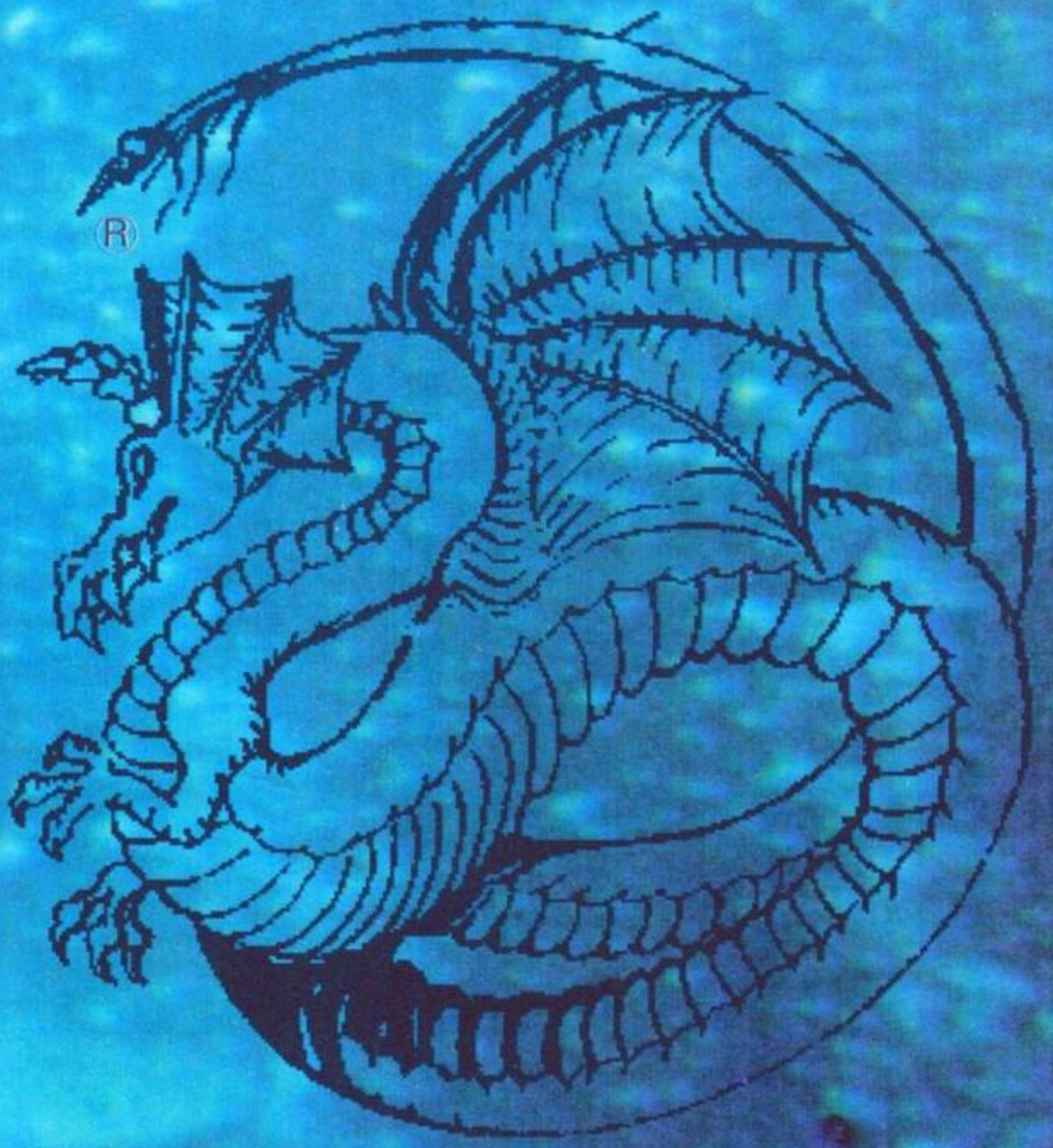
No, non vi preoccupate: non è questa la traduzione (ci mancherebbe altro) di Dragon Valor, ennesime fatica di Namco per la stravenduta PlayStation. Presentato dalla stessa software house come un action adventure, DV presenta alcune interessanti caratteristiche che giustificano la catalogazione proposta da Namco. A una prima occhiata, DV presenta una struttura molto simile ai giochi ruolo più tradizionali, con il suo bel mondo da esplorare, gli enigmi da risolvere e un po' di bei mostrilli da pigliare a mazzate. Per il momento, quindi, niente di nuovo, se non fosse per una strana roba chiamata 'heredity system'; infatti, nel corso delle nostre avventure, non vestiremo i panni sempre dello stesso personaggio, bensì anche quello dei suoi discenti. Così il nostro obbiettivo principale non sarà solo ammazzare il drago di turno, ma anche scegliere quale ragazza sposare; questa ardua decisione (quella bruna o quella bionda?) influenzerà le caratteristiche del figlio che nascerà e, di conseguenza, anche lo scenario e gli obiettivi secondari da portare a termine. Tutto ciò vi sembra poco chiaro?

MADE IN JAPAN

Non siete gli unici; ma sinceramente mi sarei aspettato di tutto tranne che un gioco di ruolo in cui dover scegliere chi mettere in cinta (ehmm...). A parte questo, direi che gli screenshot qui introno danno un'idea dell'ottimo lavoro che sta svolgendo Namco. La soft-co, infatti, non si è limitata a sviluppare un sistema di gioco innovativo e coinvolgente, ma è anche decisa a stupire i giocatori di mezzo mondo con una grafica sensazionale. Poco si sa su un eventuale sistema di incantesimi e ancora meno è trapelato riguardo alla meccanica degli scontri, ma sembra improbabile l'utilizzo di qualcosa di simile all'Active Battle System di Final Fantasy. Questo significa che per tirare giù quei bestioni sputafuoco dovremo zompettare e dargliele a tutta manetta senza troppi complimenti. A proposito di FF, il protagonista di queste immagini, con quello spadone in mano e quella capigliatura da folgorato, non vi ricorda qualcuno? Chiunque abbia risposto 'la maga Bagigia' ha tutta la mia comprensione; i segni di un'infanzia difficile si portano dietro per tutta la vita, mentre quelli che Alex ti lascia sulla schiena quando ti frusta scompaiono dopo solo due settimane. Scherzi a parte, penso che avremo modo di parlare ancora di questo promettente giochillo, anche perché la press release, in merito all'arrivo della versione completa, si esprimeva con un laconico 'durante il 1999' (capirai!).

THE GAME

Dragon Fear



GRAPHIC OPERATOR: BERCHIOLLI RICCARDO

The Game
Vi Augura
Buone Vacanze

NINTENDO 64 · Dreamcast · PlayStation · SEGA SATURN · HALIFAX · LEADER · MAGIC The Gathering · GAMES WORKSHOP WARZONE · GAME BOY · CTO SPA

HEWLETT PACKARD · intel inside · PACKARD BELL · LEXMARK · DVD VIDEO · CREATIVE · DIAMOND · matrox

THE GAME
Dragon Fear

VIDEO GIOCHI - GIOCHI PC
WORGAMES - CARDGAMES

VIALE SOMALIA, 112 - 00199 ROMA - TEL. e FAX 06.860.34.24 r.a.

THE GAME
Dragon Fear

COMPUTERS - PERIFERICHE
ACCESSORI - GADGETS - DVD VIDEO

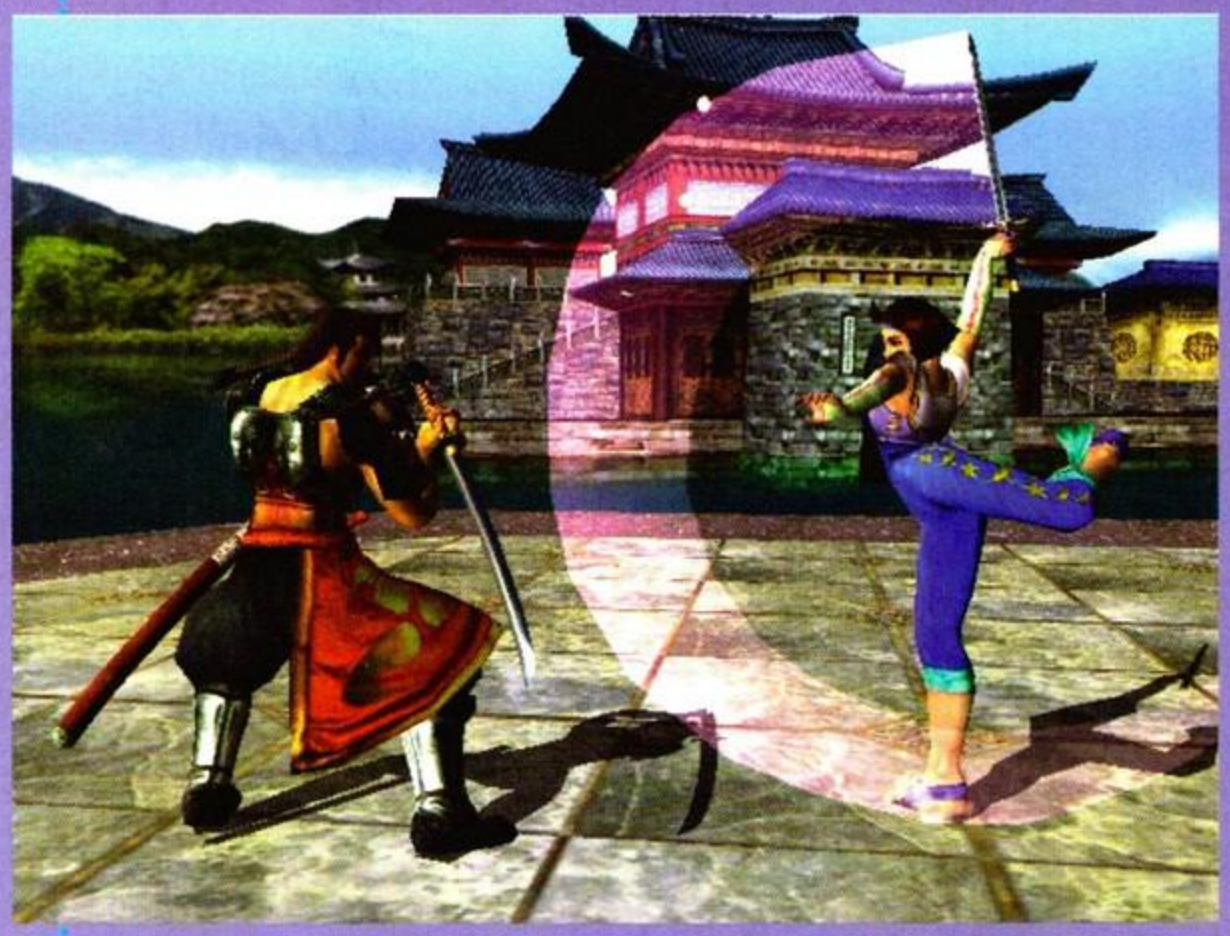
VIALE SOMALIA, 125, 127 - 00199 ROMA - TEL. e FAX 06.86.32.94.17 r.a.

Dragon Fear *s.r.l. DISTRIBUZIONE - SOLO PER RIVENDITORI - TEL. e FAX 06.860.34.24*

SOUL CALIBUR

NON CREDERETE A VOSTRI OCCHI

Che Soul Calibur fosse un titolo da tenere sott'occhio lo si sapeva da tempo; che cercasse di superare (e ci stesse riuscendo) la versione coin op, lo si era visto all'E3; ma solo ora si riesce davvero ad avere un'idea precisa della bellezza e della spettacolarità di questo gioco.



LE ORIGINI

Senza tema di smentita, Soul Calibur ha tutte le carte in regola per diventare il picchiaduro definitivo, con un livello grafico tra i migliori mai visti su un sistema di gioco casalingo. Ma se il futuro prossimo ci riserva un tale avvenimento, mi sembra quanto mai opportuno fare un passo indietro e dare un'occhiata al background videoludico in cui questa stupefacente produzione Namco si inserisce. L'illustre predecessore di Soul Calibur è quel Soul Edge (o Soul Blade, che dir si voglia) apparso ormai qualche anno addietro nelle sale giochi. Il coin op ottenne un notevole successo, tanto che Namco si impegno a realizzarne un versione per PSX veramente ottima e che, ancora oggi, considero uno migliori picchiaduro mai apparsi sulla console Sony. La storia sembra ripetersi. Nel Luglio 1998, infatti, apparve nelle sale giochi il nuovo capitolo di quella che ormai ha tutte le caratteristiche di una saga: Soul Calibur.

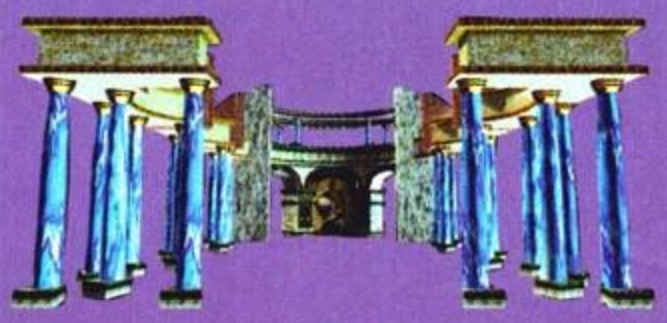
IL PRESENTE

Ma se per la PSX l'obbiettivo principale era quello di avvicinarsi il più possibile alla versione da bar, per quella Dreamcast Namco si vuole addirittura spingere oltre e proporre qualcosa di nettamente superiore al coin op. Una 'mission impossibile'? Una sparata per attirare l'attenzione della stampa? No, solo un sogno, che come tale non poteva che realizzarsi su una console che la parola sogno c'è l'ha nel nome stesso. Ed ecco quindi cosa ci aspetta in questo Soul Calibur: effetti di illuminazione dinamica sviluppati appositamente per il Dreamcast, nuovo sistema di gestione dei personaggi per una resa ancora più realistica e fluida dei movimenti, migliorato design dei lottatori e una mezza tonnellata di opzioni di gioco in più. Ma non finisce qui: Namco ha lavorato moltissimo anche sui minimi particolari senza lasciare niente al caso, per cui, ad esempio, il vento farà muovere i vestiti dei personaggi in maniera ancora più realistica e naturale. Sono stati migliorati gli algoritmi di collisione delle armi (e che armi! Ma avete visto con cosa va in giro Nightmare?), sono stati implementati nuovi effetti visivi per una migliore rappresentazione di acqua e pioggia e le texture che ricoprono ogni elemento sono state studiate in modo da accentuare la struttura 3D di ogni arena. Il tutto dovrebbe muoversi a 60 frame al secondo, non uno di meno, garantendo una fluidità e una giocabilità senza precedenti, elevata all'ennesima potenza da un sistema di controllo dei personaggi definito '8 Way-Run System'. Questa novità, mai apparsa prima in un videogame, consentirà al giocatore di controllore il proprio lottatore con grande naturalezza, avvicinandosi il più possibile ai movimenti di un corpo umano in uno spazio tridimensionale. Se tutto questo non vi sembra sufficiente, vorrei aggiungere le mie impressioni personali sul materiale arrivato in redazione. Meno male che ero seduto quando ho cominciato a guardare le immagini del gioco; il prode Marangon, che era lì con me, giura che il mio volto è trasfigurato in tal modo da farmi sembrare la versione vivente de 'L'urlo' di Munch e vi giuro che mi ci è voluto un po' per convincermi che quelle che avevo davanti non erano degli artwork, bensì fotogrammi del gioco vero e proprio. Gli effetti di luce, i movimenti dei personaggi, le texture (provate a guardare Asteroth da vicino!), ogni elemento su cui si posava il mio sguardo era motivo di stupore; e le aree di gioco? Orami siamo ai limiti del foto-realismo, con il tempio vicino al lago che si è rivelato qualcosa di incredibile. Sempre a proposito delle ambientazioni, da quello che ho potuto vedere, oltre al suddetto tempio, troveremo le rovine di un castello, un tempio indiano, un livello mooolto bello per Sophitia e uno altrettanto gustoso per la grintosa Taki. Per il momento il livello con ambientazione Veneziana è stato confermato da una sola immagine (e neanche tanto bella), ma il gioco è pronto solo al 40-45% e mi sembra prematuro fare previsioni in questo senso. Quello invece di cui sono sicuro è che Soul Calibur si appresta non solo a diventare una delle killer application della line up Sega, ma anche a entrare nel cuore dei videogiocatori come uno dei picchiaduro più coinvolgenti mai prodotti. Restate sintonizzate ne vedremo delle belle.

SOUL CALIBUR

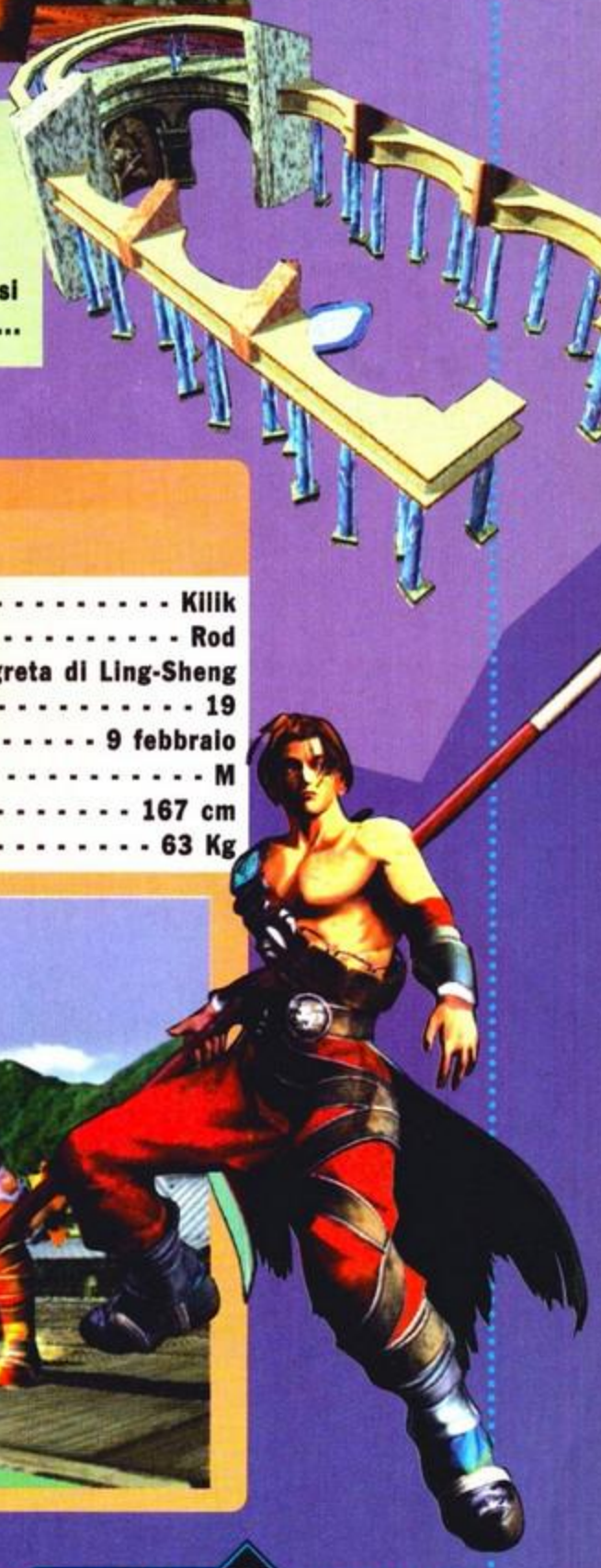
LA STORIA

Be', a essere sinceri non è che occorra un impianto narrativo da romanzo fantasy per giustificare tutte le mazzate che ci andremo a dare, ma è anche vero che un filo di trama non può che giovare all'atmosfera e al coinvolgimento. Comunque, quello che ci è dato di sapere è che il Seme del Male è di nuovo in azione e il suo terribile influsso non può che presagire un periodo di sventure e disastri; in quale perverso animo il Male ha ritrovato la sua incarnazione? Chi avrà il coraggio di affrontare questo nuovo attacco delle Tenebre? Dopo Cervantes, a chi toccherà essere Il Figlio della Spada del Male? Un destino di dannazione e dolore attende chi avrà la 'fortuna' di entrare in contatto con la Duplice Spada, l'arma che possiede chi la possiede.



I PERSONAGGI

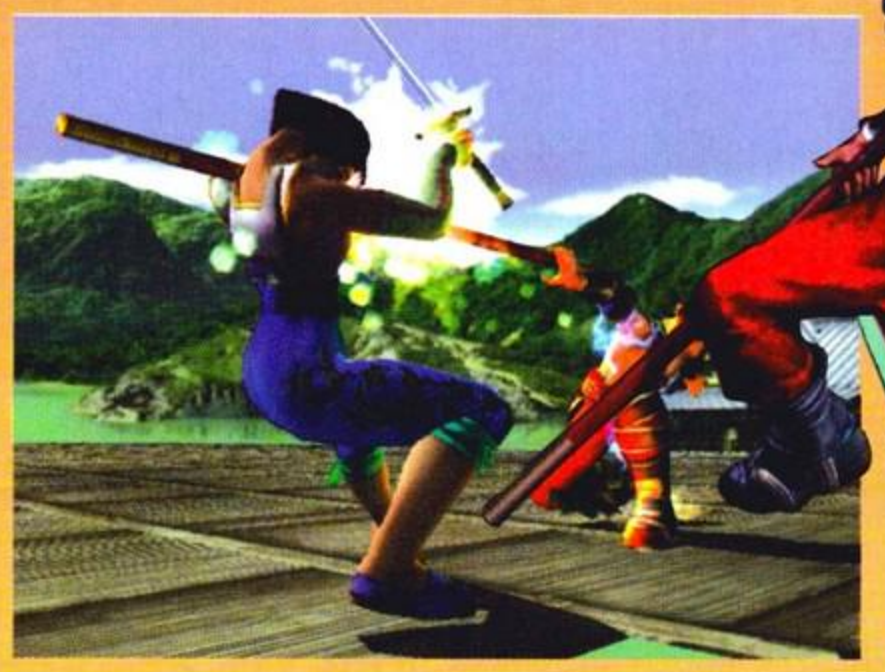
10 personaggi si affronteranno nelle arene di Soul Calibur, ognuno con la sua storia e il suo passato, ognuno con le proprio tecniche e le proprie abilità. Qui di seguito vi proponiamo una panoramica di questi eroi, che ben presto si troveranno a combattere per qualcosa di più della loro vita...



Kilik

Kilik è un orfano che è stato cresciuto dai monaci dello Ling-Sheng che, come tutti i monaci cinesi che si rispettino, lo hanno iniziato alle discipline marziali che vengono tramandate di generazione in generazione all'interno dell'ordine. Fortuna vuole che il suddetto trovatello venga contagiato dal Seme del Male e, ormai perso il controllo di sé, entri in modalità berserk (ma che è? Il figlio segreto di Duke Nukem e Lara Croft?) e stermini, nell'ordine: il suo maestro, il migliore amico, sorella e ragazza di cui era innamorato (e pensa se la odiava che cosa gli faceva...). Comunque, ripresosi dallo shock, decide di vendicare tutti i suoi amici combattendo la forza che si era impossessata di lui e, dopo un'ulteriore periodo di allenamento, di partire alla ricerca della leggendaria Suol Edge.

NOME:	Kilik
ARMA PRINCIPALE:	Rod
STILE:	Arte segreta di Ling-Sheng
ETÀ:	19
DATA DI NASCITA:	9 febbraio
SESSO:	M
ALTEZZA:	167 cm
PESO:	63 Kg

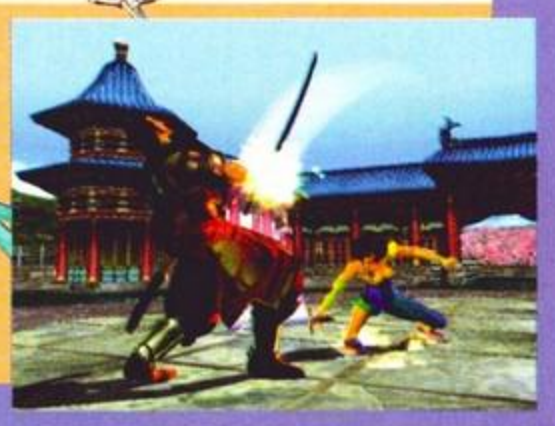


MADE IN JAPAN

Xianghua

Da attrice dell'opera di Pechino a guerriera alla ricerca di Suol Edge; be', proprio quella che si dice una vita movimentata, no? Di lei non si sa altro, se non che ha appreso tutte le tecniche di combattimento dalla madre, che a quanto pare aveva in mente qualcosa di diverso per il futuro della figlia, al posto di una casa, dei figli e un marito.

NOME:	Xianghua
ARMA PRINCIPALE:	Spada Cinese (?)
STILE:	l'ha imparato dalla madre (??)
ETÀ:	16
DATA DI NASCITA:	2 Aprile
SESSO:	F
ALTEZZA:	152cm
PESO:	46 Kg



Maxi

Maxi dovrebbe essere un pirata come il buon (si fa per dire) Cervantes. In realtà, il tizio in questione appare come un truzzo ante litteram, con il suo bel ciuffone e i suoi modi da damerino. A un certo punto delle sua vita incontra quel flippato celebrale di Kilik, che gli cambierà la vita; anche se in realtà, a giudicare dall'aspetto, mi sembra che l'unica persona che gli abbia davvero cambiato la vita sia il sarto di Elvis Presley.

NOME:	Maxi
ARMA PRINCIPALE:	Fatibaru
STILE:	Shissen Karihadi
ETÀ:	24
DATA DI NASCITA:	1 Maggio
SESSO:	M
ALTEZZA:	174cm
PESO:	57 Kg

Heishiro Mitsurugi

Un mito! Assolutamente il mio personaggio preferito! Grandissimo esperto nelle tecniche di lotta con la spada, Mitsurugi è stato un dei lottatori più forti ed equilibrati di Soul Edge. In questa nuova avventura lo troviamo ancora alla ricerca della Duplice Spada, per poter tornare in patria e sconfiggere Tanegashima, l'arma che, in un duello davanti ai signorotti locali, gli aveva fatto perdere la faccia. Il nuovo design lo vuole con un volto ancora più 'tagliato' di prima, che rende il suo sguardo ancora più grintoso e possente; peccato per la barbetta stile 'è tre giorni che non mi rado' che gli hanno appioppato e che onestamente non mi convince più di tanto.

NOME:	Heishiro Mitsurugi
ARMA PRINCIPALE:	Katana
STILE:	Shishi-oh
ETÀ:	25
DATA DI NASCITA:	8 Giugno
SESSO:	M
ALTEZZA:	171cm
PESO:	65 Kg

QUEEN computer SHOP

software & games

I PIÙ GRANDI NEGOZI ITALIANI DEDICATI AL MULTIMEDIALE

SOLO ALLA QUEEN COMPUTER SI TROVA TUTTA LA GAMMA PRODOTTI PER CONSOLE PSX, NINTENDO, DREAM CAST IL SOFTWARE PER CD ROM E L'HARDWARE COMPUTER UNION A PREZZI MAI VISTI!

nuovo servizio CASH & CARRY per i rivenditori

VIDEOGIOCHI SOFTWARE HARDWARE

NUOVO NEGOZIO!!!

via SAN OTTAVIO, 8 (TO)
TEL. 011-817 01 69

- corso Francia, 3 D - TORINO - tel. (011) 447 70 40
- largo Turati, 49 - TORINO - tel. (011) 318 56 66
- via Bernascone, 16 - VARESE - tel. (0332) 23 16 11

www.queencomputer.it

MADE IN JAPAN

Taki

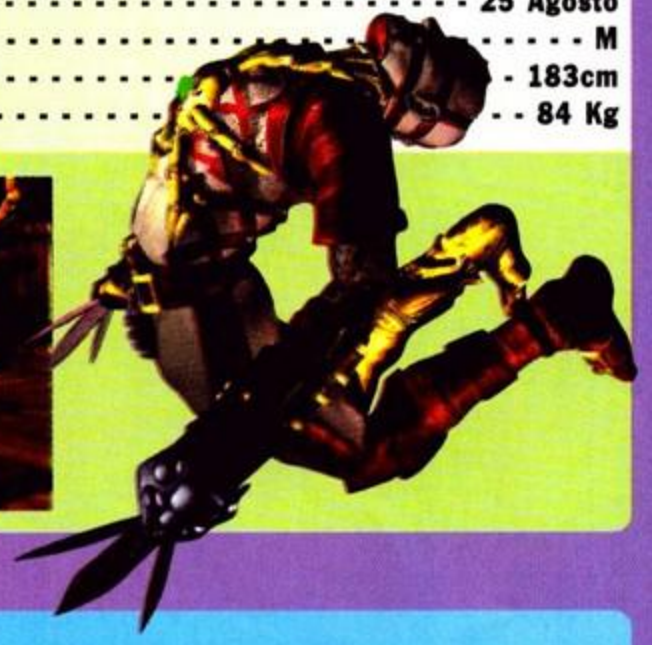
Altra nota conoscenza del primo capitolo. Anche lei, come il prode Heishiro, è alla ricerca di Soul Edge per tornare in patria con un souvenir che 'chiuda la bocca' a qualche testa calda. Comunque Taki si ripresenta con il suo stile di combattimento tanto veloce quanto letale e, lasciatemelo dire, con tutte le sue belle curve al posto giusto... altro che Lara.

NOME:	Taki
ARMA PRINCIPALE:	Ninja-to
STILE:	Dream Slashed Swordian
ETÀ:	25
DATA DI NASCITA:	sconosciuta
SESSO:	F
ALTEZZA:	170cm
PESO:	53 Kg

Voldo

Mamma mia, quanto picchia Voldo. Uno degli ossi più duri di tutto il gioco precedente, anche grazie al suo attacco 'del frullatore' che riusciva a mettere al tappeto persino i giocatori più smaliziati. Onestamente Voldo non mi è mai piaciuto più di tanto; sì, certo, sembra uscito da uno dei film della serie Hellraiser (ve lo ricordate Pinhead?), ma, lo stesso, non mi è mai riuscito simpatico. Che dire di lui? Cerca come tutti Soul Edge, anche perché il suo maestro gli ha detto che se torna senza non gli permetterà più di giocare con i soldatini. Nota curiosa: Voldo è nato in Italia e precisamente a Palermo, e se questa è l'idea che hanno all'estero dell'Italia direi che siamo messi proprio male...

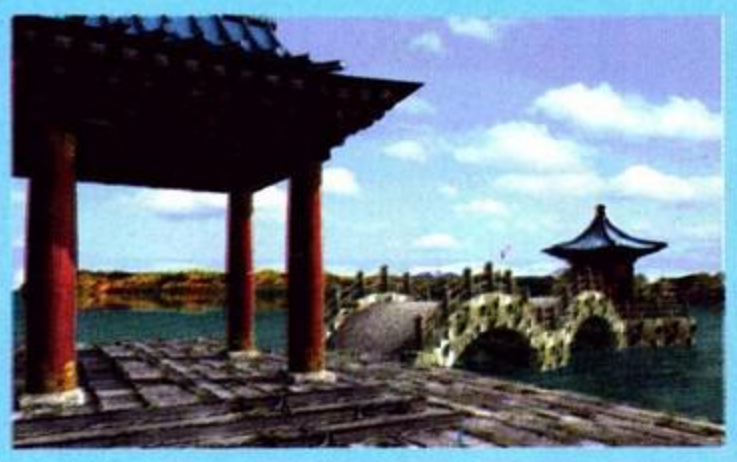
NOME:	Voldo
ARMA PRINCIPALE:	Katar
STILE:	Shame & Blame
ETÀ:	46
DATA DI NASCITA:	25 Agosto
SESSO:	M
ALTEZZA:	183cm
PESO:	84 Kg



Sophitia Alexandra

Non c'è che dire, anche Sophitia è stata oggetto di un restyling niente male. Ma oltre a diventare ancora più carina, la bella greca si è fatta anche più minacciosa, con una serie di nuove tecniche che la renderanno veramente micidiale. Sophitia ha ricevuto l'ordine di cercare Soul Edge, non dal solito maestro, amico, ecc. ma dallo spirito di Hephestus in persona; come dire... in missione per conto di Dio (come i Blues Brothers!).

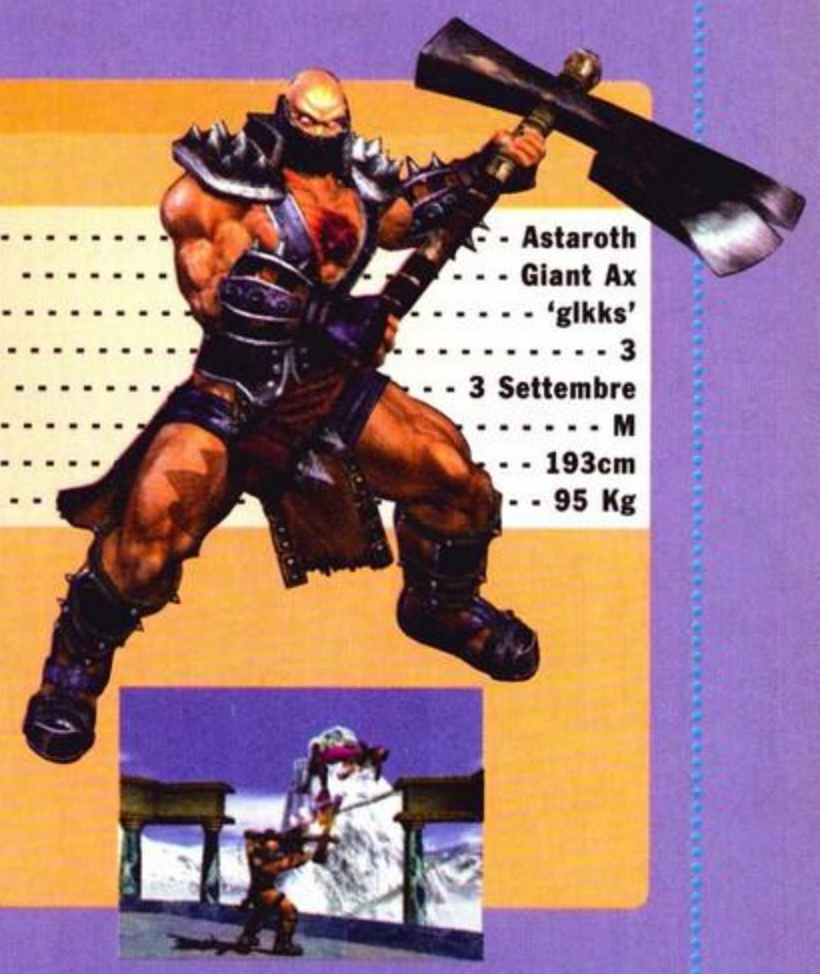
NOME:	Sophitia Alexandra
ARMA PRINCIPALE:	Shirt Sword & Elk Shield
STILE:	Saint Athena
ETÀ:	21
DATA DI NASCITA:	12 Marzo
SESSO:	F
ALTEZZA:	168cm
PESO:	Sconosciuto



Astaroth

Questa bella schifezza di Astaroth (non vi consiglio di fare commenti sulla sua bellezza davanti lui, potrebbe offendersi) è il malsano parto della mente di un membro di una non meglio precisata setta di adoratori del male. Questo simpatico giocherellone, che pure vuole la Spada Maledetta, è riuscito a mettere insieme un po' delle proprie conoscenze di negromanzia e tirare fuori questo pezzo di marcantonio che porta il nome di Astaroth. Si preannuncia uno dei guerrieri più potenti, con la sua immensa ascia e la sua forza non proprio di questo mondo.

NOME:	Astaroth
ARMA PRINCIPALE:	Giant Ax
STILE:	'glkks'
ETÀ:	3
DATA DI NASCITA:	3 Settembre
SESSO:	M
ALTEZZA:	193cm
PESO:	95 Kg



Nightmare

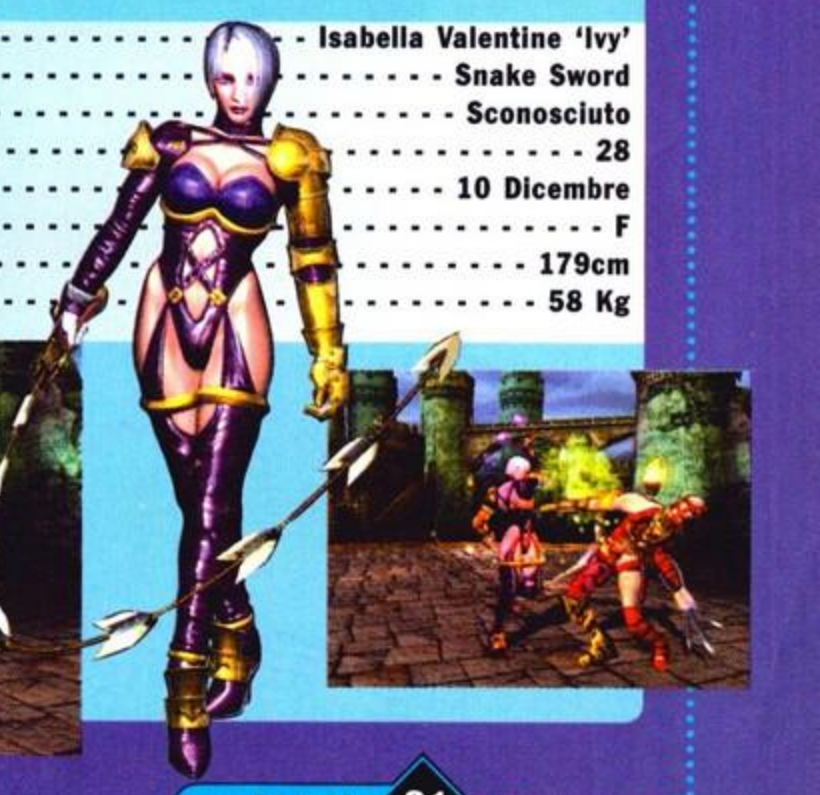
Nessuno sa da dove questa mostruosità provenga. Nessuno sa quale perversa forza maligna alimenti l'unico occhio di questo servitore delle Creature delle Tenebre. Nessuno ha visto gli scempi e i crimini che ha perpetrato con inumana violenza. E' il nuovo Cervantes, ma dotato di una ferocia e di una cattiveria elevate all'ennesima potenza. Solo una cosa possiamo dire di lui: è meglio averne paura che essere tanto stupidi da affrontarlo. Un bravo al suo sarto, che gli ha creato un completino adatto veramente a tutte le occasioni (ehmm..) e un 'bella storia' a quella specie di apriscatole che brandisce con totale noncuranza.

NOME:	Nightmare
ARMA PRINCIPALE:	Soul Edge
STILE:	i ricordi di Soul Edge (?)
ETÀ:	sconosciuta
DATA DI NASCITA:	sconosciuta
SESSO:	lasciamo perdere...
ALTEZZA:	168cm
PESO:	95 Kg

Isabella Valentine 'Ivy'

La bellissima Isabella nasconde, dietro al proprio viso delicato e al proprio sguardo deciso, un'infanzia molto difficile. Sul letto di morte, infatti, la madre gli rivela di non essere figlia del nobile inglese Valentine, ma di essere stata solo cresciuta da lui. La scoperta del diario del 'vero' padre è per lei un colpo terribile: tra le sue pagine apprende che la dedizione di quest'uomo all'alchimia e alle pratiche occulte lo hanno portato lentamente verso un baratro di follia. Sempre proseguendo nella lettura trova più volte il nome di una spada dagli straordinari poteri, Soul Edge, e in seguito a qualche ricerca personale viene a sapere che chiunque si sia in qualche modo occupato di questo artefatto maligno ha sempre incontrato un destino terrificante. Così, dopo aver ottenuto la potente Snake Sword e aver stretto con questa spada un patto di sangue, Isabella inizia il proprio viaggio con lo scopo di sconfiggere il Male... di sconfiggere Soul Edge

NOME:	Isabella Valentine 'Ivy'
ARMA PRINCIPALE:	Snake Sword
STILE:	Sconosciuto
ETÀ:	28
DATA DI NASCITA:	10 Dicembre
SESSO:	F
ALTEZZA:	179cm
PESO:	58 Kg



YOU Videogames TOO

VIA PO 26 10123 TORINO

CHIAMA ADESSO **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

Servizio Rivenditori

Se volete Specializzarvi in
videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd- guide strategiche- TITOLI PC
e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA
Richiedete il Nostro Listino inviando la vostra richiesta tramite fax allo 011.812.71.12

CASH & CARRY IN PIEMONTE

N64

Dreamcast

USCITE

FINE GIUGNO
KOF DREAM MATCH '99
EXPENDABLE
GIANT DREAM
SHOUKO HIGHWAY B.

7 LUGLIO
STREET FIGHTER 0 3
BUGGY HEAT
BOY KANIPAN -RPG

15 LUGLIO
CLIMAX LENDERS

FINE LUGLIO
ALL JAPAN PRO WRESTLING
SPACE GRIFFON
SEA MAN
AIR FORCE DELTA
MARIONETTE HANDLER
FRAME GRIDE

5 AGOSTO
SOUL CALIBUR
MARIN X

26 AGOSTO
GUNDAM
COOL BORDER
NADESICO
CARRIER

ACCESSORI DISPONIBILI
RGB CABLE
VISUALMEMORY
VGA BOX-
S-VIDEO CABLE -
PURUPURU PACK
MISSION STICK
CANNA DA PESCA
SEGAGUN
ARCADE STATION
VOLANTE

DISPONIBILI
*DREAMCAST MAGAZINE
(CD DREAMCAST MAG)
*DREAMCAST MAG SETTIMANALE

Giochi Hentay

Sono finalmente disponibili i giochi giapponesi hentay per PCCD vietati ai minori e completamente in inglese

Portatili

Il portatile a colori linkabile con il dreamcast

USCITE estate '99

Nintendo64
Mario Golf - Evangelion - Hybrid Heaven - Shadow Gate - Konami Perfect Striker 2 Ogre Battle 3 - Quake 2 Pockemon Snap -Pocket Monster

Saturn

I GADGET-GLI ACTION FIGURE

TUTTI I LOGHI MARCHI, IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

YOU Videogames TOO

VIA PO 26 10123 TORINO

PER ORDINARE **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET

SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

Servizio Rivenditori

Se volete Specializzarvi in videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd- guide strategiche- TITOLI PC e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA

Richiedete il Nostro Listino inviando la vostra richiesta tramite fax allo 011.812.71.12

CASH & CARRY IN PIEMONTE

La qualita' che fa la differenza

Ace Combat 3

Cyber Org

Dragon Valor

Fatal fury wild ambi.

Gundam Generation

GRANDIA

Macross

Silent Hill

Darkstalker 3

R.Wars Collection

Omega Boost

Rival School 2

Shadow Madness

EVE the lost one

Discworld Noir

Diver's Dream

King of F. 98

Driver

Spriggan

Saga Frontier 2

Gundam 0079

G. Chara's

Gundam BM2

Gundam Z

USCITE JAP

GIUGNO
17/06 Mystic Dragoon
Spriggan
24/06 Fatal fury Dominate Mind
Grandia
Slayer Royal 2
Metal Gear Solid Integral
Rival School 2

LUGLIO
01/07 Dino Crisis
15/07 Legend of Mana
29/07 Guitar Freak

AGOSTO
Valken 2
Shadowman
26/08 JoJo's Ventures

USCITE USA

GIUGNO
26/06 Ape Escape

LUGLIO
15/07 Jade cocoon

AGOSTO
Chochobo Racing

Per le altre uscite telefonaci al numero sopra indicato

USCITE PAL

TELEFONACI AL NUMERO SOPRA INDICATO

Alien R.

Lunar

Kartia

MGS in italiano

Star Ocean

Final Fantasy 8

Quake 2

Parasite Eve

Gallop Racer 3

Soul River

S.R.Wars newF

All Robot Wars

Musashi

Star Ixiom

Soul River

YAMATO

Bio Hazard 2 DS

Macross DM

Giochi Hentay

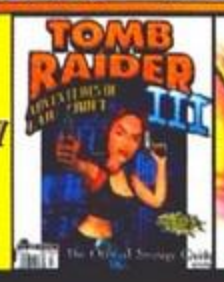
Sono finalmente disponibili i giochi giapponesi hentay per PCCD vietati ai minori e completamente in inglese

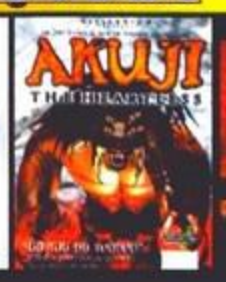
Portatili

Il portatile a colori linkabile con il dreamcast

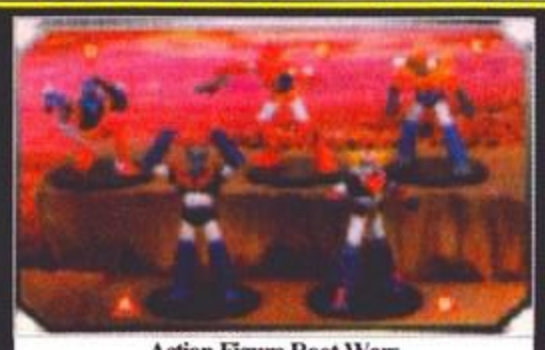
Le Guide Strategiche

XENOGEAR
FF Tactics
Alundra
Breath of Fire III
Saga Frontier
Tekken 3
Tomb Raider 3





I GADGET-I PORTACHIAVI -GLI ACTION FIGURE


Action Figure Root Wars

Getta Robot in metallo

Modellini Yamato galleggianti

New Gundam Series

Action figure Metal Gear Solid

Mazinga snodabile in metallo

TUTTI I LOGHI MARCHI E IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

REVIEW

Mirko TMB Marangon

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

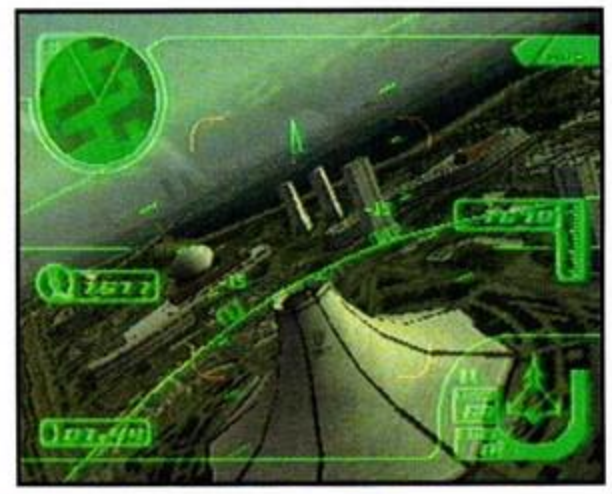
IMPORT!

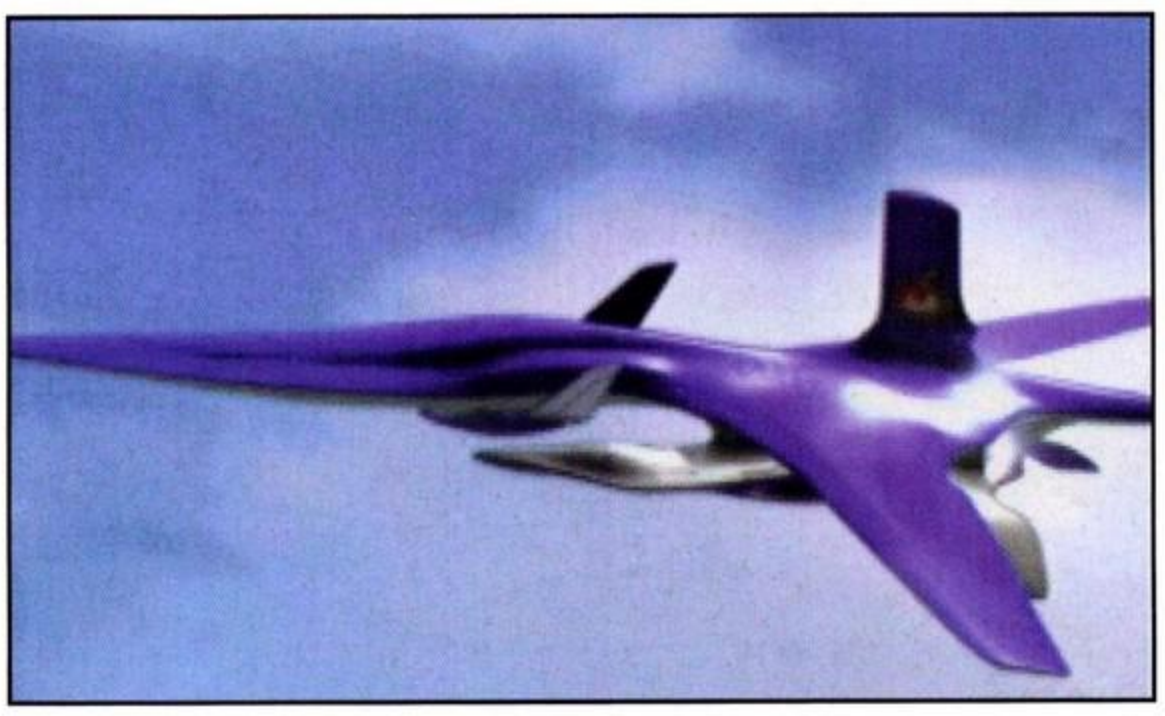
Tre è il numero perfetto. Speriamo che in Giappone siano al corrente della cosa...

TITOLO GIOCO	ACE COMBAT 3 - ELECTROSPHERE
DESCRIZIONE	BEGLI AEREI
GIOCATORI	1
CASA SOFTWARE	NAMCO

Essendo un grande fan di Ace Combat 2, attendevo questo terzo capitolo con una discreta ansia, benché consapevole che ben difficilmente la cara Namco mi avrebbero deluso. Certo, un po' di timore c'è sempre in questi casi, anche perché il rischio di ritrovarsi con un gioco snaturato o troppo "pompato" è sempre alto. In fondo anche Ridge Racer Type 4, per quanto bellissimo da vedere, alla lunga risulta decisamente meno impegnativo e accattivante del suo predecessore, Rage Racer.

Comunque sia mettetevi l'animo in pace, AC3 non soffre proprio di queste problematiche, anzi, eleva al cubo tutte le





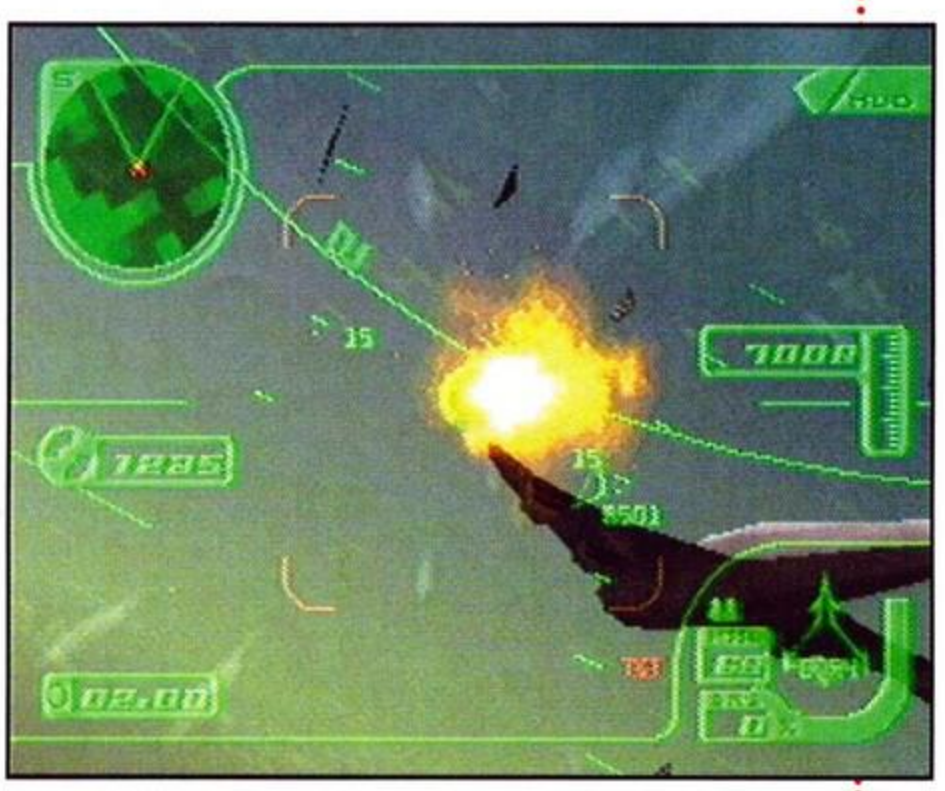
caratteristiche che avevano reso Ace Combat 2 un capolavoro. Fin dalle prime battute di gioco vi accorgerete di un particolare non da poco: Electrosphere ha una classe infinita. Lo stile grafico adottato ricorda per certi versi quello ben noto dei Designer Republic, uno stile che si rispecchia ovunque, dai menu agli aerei, dal manuale al piccolo portfolio (un vero concentrato d'informazioni e immagini su fatti e personaggi presenti nel gioco). Ogni particolare è stato studiato per coinvolgere il giocatore al 100%, immischiandolo in un'ambientazione socio/culturale apparentemente perfetta, ma in realtà piena di contraddizioni e mezze verità: non si ha mai l'assoluta certezza di stare veramente dalla parte del giusto, ma piuttosto di essere al centro di una qualche cospirazione piuttosto inestricabile.

Già, sembra proprio X-Files, con tanto di congiure del silenzio planetarie al seguito. In realtà è anche peggio, visto che in questo futuro fatto di immense multinazionali, la sottile divisione fra lecito e illecito è quanto mai labile. Molto presto verrete a conoscenza di progetti legati alla creazione di piloti geneticamente superiori e tante altre belle cosine, che inevitabilmente vi costringeranno a porvi delle serie domande sull'operato della vostra fazione.

Personalmente ho trovato diversi legami anche con Evangelion, soprattutto una somiglianza piuttosto sospetta fra Rena Hirose e la misteriosa Rei Ayanami, pilota dell'Eva-00. Entrambe sempre molto distaccate dalla realtà, fredde, quasi fossero cyborg pronti solo a eseguire ordini di morte.

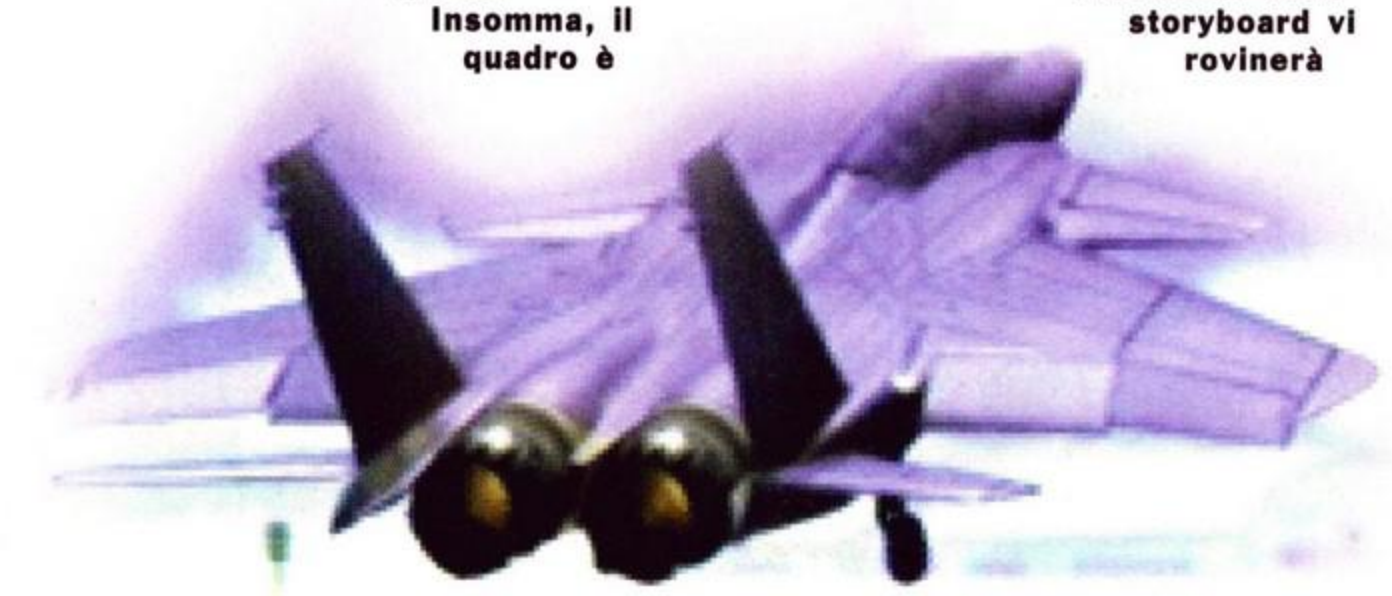
Insomma, il quadro è

piuttosto confuso e certamente non sarà facile avere una visione dell'insieme fin quando il gioco non uscirà in versione inglese. Purtroppo AC3 è esageratamente giapponese, dal parlato ai sottotitoli, il che sega letteralmente le gambe ai noi occidentali, che possiamo al limite sperare di recuperare qualche frammento di trama da Internet, a patto di disporre di un PC e soprattutto di un accesso alla grande Rete (ma chi ne può fare a meno ormai?). Certo, anche in quest'ultimo caso non è che ci sia molto da gioire: leggere le varie traduzioni dello storyboard vi rovinerà

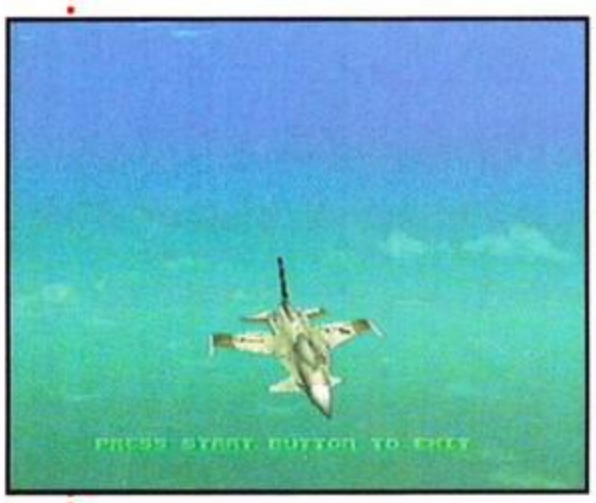


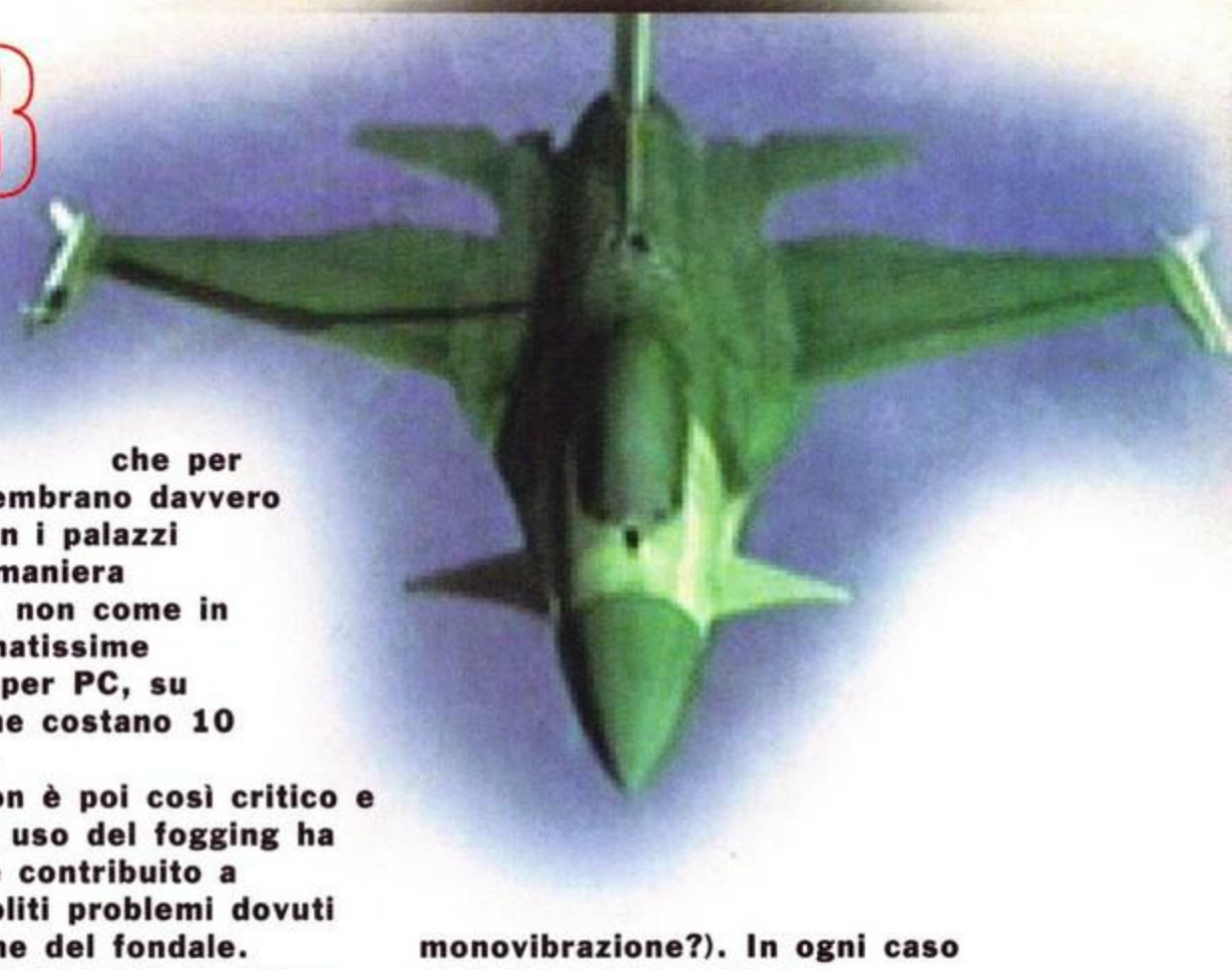
sicuramente buona parte della trama, credetemi.

La formula delle missioni è rimasta comunque molto simile al secondo episodio, ma in compenso sono stati aggiunti diversi svincoli, che in un modo o nell'altro posso influenzare la storia. Purtroppo c'è da dire che per un passo avanti se ne sono fatti due indietro, visto che il fallimento di una missione non comporta nessuna conseguenza se non il rifacimento della



ACE COMBAT 3





stessa. Questo particolare tende a rendere Electrosphere sicuramente più semplice del dovuto, benché la presenza di tre diversi livelli di difficoltà aiutino a migliorare la situazione, proponendo una sfida più alta, benché ininfluente sul finale del gioco. A questo proposito mi ha fatto molto piacere constatare la presenza di diversi finali, influenzati dalle vostre scelte nel corso delle varie missioni.
Del resto essendo AC3 fornito su ben due CD, risulta facile intuire che in quanto a filmati (divisi fra computer grafica e animazioni stile OAV) non rimarrete delusi, con la qualità che potete ben immaginare, fra l'altro. Alla Namco non si sono proprio risparmiati in questo senso e altrettanto possiamo dire dell'engine poligonale, un vero concentrato di finezze estetiche: oltre ai jet stessi, alcuni dei quali assolutamente spettacolari (tipo il bellissimo Delphinus), sono da applaudire le texture usate per il terreno, nonché la realizzazione delle città, che per una volta sembrano davvero credibili, con i palazzi disposti in maniera intelligente, non come in certe blasonatissime simulazioni per PC, su hardware che costano 10 volte tanto.
Il pop-up non è poi così critico e un sapiente uso del fogging ha sicuramente contribuito a limitare i soliti problemi dovuti all'estensione del fondale.
Innumerevoli i tocchi di classe, fra cui vale la pena segnalare le scie di condensa lasciate dalle ali, gli effetti particellari delle esplosioni, nonché le colonne d'acqua sollevate al passaggio del vostro aereo sul mare. E se ancora non foste convinti, v'invito a premere i tasti R2 e L2 durante il replay, per gustarvelo in modalità motion-blur come RR4 insegna.
Il commento musicale è invece molto meno spettacolare, ma comunque piuttosto piacevole (soprattutto poco invadente), specialmente se amate la musica elettronica.
Ciò che più delude è la semplicità di certe missioni, dove spesso si finisce per premere il pulsante per il lancio dei missili al momento giusto, dimenticandosi di tutto il resto.
Ace Combat non pretende però di essere un simulatore di volo e comunque aumentando la difficoltà le cose tendono a migliorare, specialmente quando dovrete fare i conti con le munizioni contate e con dei nemici molto più accaniti.
Il sistema di controllo è indubbiamente molto intuitivo e quasi identico a quello di Ace Combat 2, sempre che già ai tempi foste muniti di pad analogico (ve lo ricordate il primo modello a monovibrazione?). In ogni caso ci vuole molto poco per impratichirsi, anche se a dir la verità ho trovato piuttosto inutile la possibilità di guardarmi intorno usando lo stick destro (diciamo che è un'aggiunta come un'altra, male non fa).
Tirando le somme direi proprio che il terzo e credo definitivo capito della serie (almeno sul Playstation attuale) non ha affatto deluso le aspettative e benché non introduca particolari innovazioni a livello di giocabilità, si trova in assoluta pole position per quanto riguarda la storia e il coinvolgimento che riesce a dare. Rimango comunque dell'opinione che fareste molto meglio ad aspettare la versione occidentale (per lo meno quella americana, se masticate un po' d'inglese), giusto per non rovinarvi un titolo decisamente appassionante.

voti

MACCHINA
PLAYSTATION

GRAFICA	95
SONORO	89
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	**89**

giudizio

Electrosphere è sicuramente quanto di meglio possiate sperare di trovare in una "simulazione aerea" su PlayStation. Tecnicamente notevolissimo, s'impone anche come un'ottima storia, purtroppo difficilmente comprensibile ai più a causa del giapponese imperante. Consiglio di aspettare la versione nostrana e aumentare di un paio di punti il globale...

PlayStation®

SOLO PER PLAYSTATION.

E' già una guerra conquistarsi il proprio spazio, figuriamoci lo spazio. Ma l'universo è troppo piccolo per voi e per loro. Quindi uscite subito dalle quattro mura di casa ed entrate nella prima guerra stellare in 3D. E vi conviene vincere, perché con questo gioco la sconfitta è molto difficile da digerire.

Power Line 166 814 814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
© Omega Boost & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Poliphon Digital Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
*La Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lire 1.524 + IVA al minuto. Gestito da Isicom Roma.

REVIEW

Andrea Fattori

APE ESCAPE

Info

TITOLO GIOCO	APE ESCAPE
DESCRIZIONE	PLATFORM 3D
GIOCATORI	1
CASA SOFTWARE	SONY

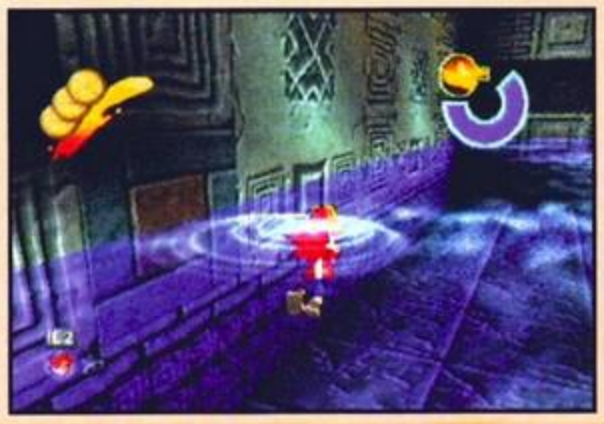
"Scimmie impazzite fuggono dallo zoo locale e si lanciano in un prototipo di macchina del tempo. Attendiamo sviluppi..."

Una simpatica scimmia bianca, appartenente a uno zoo, entra casualmente in possesso di un copricapo molto particolare: si tratta di una sorta di casco, creato da uno scienziato geniale quanto fuori di melone (le due cose sono spesso complementari), capace di aumentare notevolmente le capacità intellettive di chi lo indossa. E così, mentre il mondo trattiene il fiato, ci ritroviamo con una scimmia bianca super-intelligente, ovviamente decisa a contrastare la supremazia del genere umano e a vendicarsi di anni di prigionia. Per cominciare, libera tutte le scimmie dello zoo, quindi le guida al laboratorio del geniale professore al quale deve lo sviluppo delle proprie capacità cerebrali e, dopo averlo legato insieme alla sua assistente, attiva la macchina del tempo (altro progettino al quale lo scienziato si stava dedicando a tempo perso). In fondo, lo sanno tutti e Mignolo e il Prof. insegnano: se vuoi contrastare la supremazia del genere umano, la cosa migliore è farlo prima che sia troppo tardi, ovvero nella preistoria. E l'unico ragazzo disponibile a seguire tutte le scimmie nella varie epoche sei tu (e non dire che non lo sapevi!).

Questo breve e sintetico riassunto dovrebbe darvi un'idea abbastanza chiara della trama. O meglio, dovrebbe farvi capire che la trama è solo un pretesto per il gioco e che i programmatori non devono averci speso più di un quarto d'ora (l'idea della macchina del tempo, per quanto abusata, resta comunque un ottimo sistema per proporre ambientazioni diverse nello stesso gioco). Questo non significa però che non abbiano

invece dedicato molto più tempo ad altri aspetti di questo titolo, per esempio alla giocabilità. Il fatto è che, quando si realizza un gioco, la ricerca dell'originalità è uno degli elementi fondamentali. Poiché non è sempre possibile stabilire un nuovo standard qualitativo per un determinato tipo di gioco, è necessario proporre almeno qualcosa di diverso; chi comprerebbe un mediocre gioco di guida dedicato alla categoria gran turismo, quando c'è GT a disposizione? Ecco perché l'originalità è determinante. Spesso le software house si concentrano sulla trama, proponendo delle storie relativamente nuove, ed è la strada più facile. Ma per questo Ape Escape la Sony ha scelto di seguire la via più complessa: cercare un sistema di gioco - o meglio, di controllo - originale. Probabilmente avrete notato che i joypad analogici (che comprendono anche il Dual Shock) presentano due leve. Quella di sinistra viene utilizzata ormai da quasi tutti i giochi, per muovere il protagonista, guidare le macchine o le astronavi e via dicendo; quella di destra viene praticamente ignorata, limitata al controllo della velocità in alcuni giochi di guida. E proprio qui la Sony ha avuto la folgorazione: perché non usare la seconda leva anche in un platform, in particolare per utilizzare armi e oggetti assortiti? Si è trattato di una scelta coraggiosa, poiché esiste sicuramente il rischio che questa innovazione non incontri i favori del pubblico e il gioco si riveli un completo fallimento. Ma potrebbe anche essere un grande successo...

Torniamo dunque al gioco: nei panni del giovane amico dello scienziato, dovete seguire le scimmie all'interno della macchina del tempo e riportarle a casa. Una cosa da niente, se non fosse che la preistoria era un'epoca dannatamente pericolosa (e, come i videogiochi ci insegnano, piena di dinosauri) e che le scimmie, nel frattempo, sono state tutte dotate di cappellino-stimola-cervello, quindi non sarà tanto facile acchiapparle. Il tutto culminerà poi nel confronto finale con la scimmia bianca, capo della sommossa, ormai decisa a sottomettere l'intera umanità. Dopo l'immancabile introduzione animata, che svela quanto vi ho riassunto nelle poche righe iniziali, il gioco può cominciare. Un balzo nella macchina del tempo e ci troviamo milioni di anni nel passato, quando teoricamente né l'uomo né le scimmie esistevano. Ma di scimmie ce ne sono, anche troppe: dal futuro sono giunte per diventare la razza dominante. E voi siete qui per riportarle a casa, rinchiuderle nuovamente in una gabbia e lasciare che trascorrano il resto della propria vita dietro le sbarre (eh sì, siete proprio degli eroi!). Per farlo avete a disposizione una spada, molto utile soprattutto contro i numerosi nemici che si trovano nei vari livelli (che, per qualche strano motivo, familiarizzano benissimo con le scimmie, ma non riescono a sopportare la vostra vista) e una rete, con la quale dovrete invece afferrare le scimmie. In ogni livello viene fornito il numero di scimmie che dovrete acchiappare prima di potere passare al quadro successivo, e qui troviamo la prima piacevole sorpresa: le scimmie presenti nei livelli sono più numerose di quelle che dovete acchiappare, quindi potrete scegliere di ignorare quelle più difficili, lasciandole eventualmente per un secondo momento, quando il vostro equipaggiamento vi renderà più efficienti. Inoltre, eviterete le frustranti situazioni in cui manca un unico nemico



all'appello, nascosto chissà dove, mentre voi restate bloccati per giorni nello stesso punto. Comunque, l'innovazione più interessante, come accennato, riguarda il sistema di controllo: la leva analogica di sinistra serve a muovere il protagonista, i pulsanti del pad permettono di scegliere l'oggetto/arma da utilizzare, i pulsanti L e R consentono di saltare e cambiare

visuale, e - qui viene il bello - la leva di destra serve a utilizzare l'arma attiva. In pratica, avrete un controllo pressoché totale sulle braccia del protagonista, che vi permetterà di mulinare la spada e manovrare con precisione la rete. Bello, molto interessante. Almeno in teoria. Ma in pratica? In pratica dipende tutto da voi: se possedete una buona coordinazione, dei riflessi abbastanza pronti e siete adattabili, imparerete presto a utilizzare al meglio i comandi di questo Ape Escape; se invece queste doti vi mancano e anche la pazienza non è una delle vostre virtù, potreste buttare il gioco dalla finestra prima di riuscire a prenderci la mano.
Ape Escape non è comunque il solito platform mediocre con un innovativo sistema di controllo: anche senza considerare questo aspetto, si tratta di un gioco che merita sicuramente tutta la nostra attenzione. Con una struttura tipicamente platform e un ambiente completamente tridimensionale, Ape Escape ricorda per la propria varietà un altro grande titolo Sony: Spyro. Così come è accaduto ai tempi con il simpatico draghetto, anche questo gioco sarà probabilmente oggetto di grande odio o grande amore, senza vie di mezzo.
La visuale viene ripresa, con

camere mobili, leggermente dall'alto. Uno dei pulsanti L permette di riconfigurare la telecamera, posizionandola alle spalle del protagonista (in pratica vi permette di guardare avanti), mentre l'altro pulsante L attiva l'indispensabile soggettiva, grazie alla quale potrete evitare di saltare nel vuoto o in bocca a qualche nemico. Effettivamente anche l'utilizzo delle telecamere richiede una certa esperienza e potrebbe risultare - come spesso accade - frustrante per chi non riesce a impadronirsi della tecnica.
Graficamente Ape Escape è un buon titolo, a tratti decisamente notevole, fluido e ben disegnato. I soliti problemi di clipping,

compenetrazione di poligoni, ecc. sono ridotti al minimo e i livelli presentano un'interessante varietà. Ovviamente è nella giocabilità che va comunque ricercata la chiave per giudicare questo titolo. Riprendiamo brevemente il discorso del sistema di controllo per sottolineare la necessità di una certa dimestichezza con il joypad, se si vuole ottenere qualche risultato, oltre a una certa dose di pazienza. Con un po' di pratica, comunque, vi accorgerete che controllare il protagonista non è un'impresa difficile, anzi: personalmente mi sono trovato molto bene con questa interfaccia. A rendere molto alta la giocabilità è comunque la varietà presentata

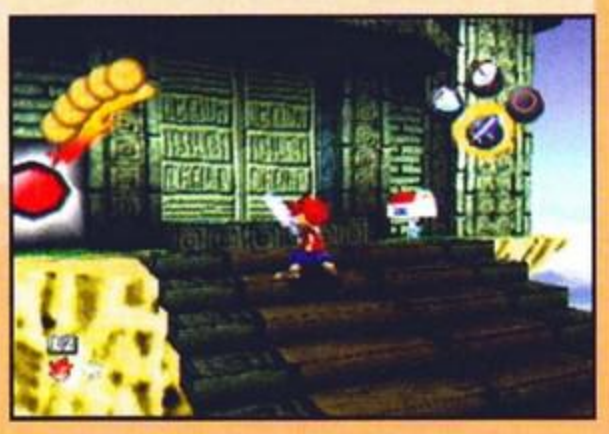
farvi seguire da dinosauri e creature assortite, si diletta nella creazione di simpatici gadget, con i quali potrete più facilmente avere ragione delle vostre prede e dei vari nemici. Per esempio, mesi di studio permetteranno al geniaccio di creare... una fionda (questi scienziati, che menti vulcaniche!).

per catturare le scimmie o per superare determinati ostacoli. Ecco perché conviene comunque dedicarsi alle scimmie più facili per i primi livelli: avrete tempo di tornare a finire il lavoro dopo essere stati degnamente equipaggiati. Tra gli oggetti più utili vi verrà fornito anche uno speciale radar, con il quale potrete non solo sapere in che

da Ape Escape. Innanzitutto, lo abbiamo detto, i livelli sono abbastanza diversi l'uno dall'altro, con lo stratagemma della macchina del tempo per spostarsi tra le ere storiche. Inoltre, il geniale scienziato veneziano (non ve l'avevo ancora detto? Il professore genio/pazzo parla con uno spiccato accento veneziano!), mentre voi siete impegnati a seguire scimmie e

Benché banale come concetto, quest'arma si rivelerà una delle cose più utili del gioco, permettendovi di stendere i nemici a distanza e, soprattutto, di attivare interruttori e congegni anche da lontano, magari da dietro un'inferriata che non potete attraversare. Di questi gadget ne riceverete comunque in quantità e ognuno di essi vi offrirà nuove strade

direzione si trova una scimmia, ma anche vederne la posizione esatta e scoprire le sue caratteristiche. Già, perché queste "simpatiche" pesti, equipaggiate con stimolatori cerebrali simili a quello originale della scimmia bianca, hanno sviluppato diversi gradi di intelligenza; alcune saranno addirittura armate o vi condurranno apposta verso qualche trappola. Iniziate da quelle di livello più basso.
La difficoltà di Ape Escape mi è sembrata equilibrata, non troppo facile, ma neppure frustrante (non più della norma dei platform, comunque). Questo, insieme alla varietà di situazioni, dovrebbe garantire una longevità elevata. Una nota decisamente negativa riguarda l'aspetto sonoro; le musichette, per quanto abbastanza banali, non sono in fondo troppo fastidiose, almeno non quanto il doppiaggio. A parte l'accento veneziano del professore (che potrebbe anche essere un tocco originale), la qualità del parlato è mediamente bassa, degna dei telefilm doppiati in tedesco.
Concludendo? Un platform tridimensionale ben fatto, originale ed equilibrato, che potrebbe però incontrare l'odio incondizionato di una parte del pubblico (quella che non riuscirà a fraternizzare con il sistema di controllo).



voto

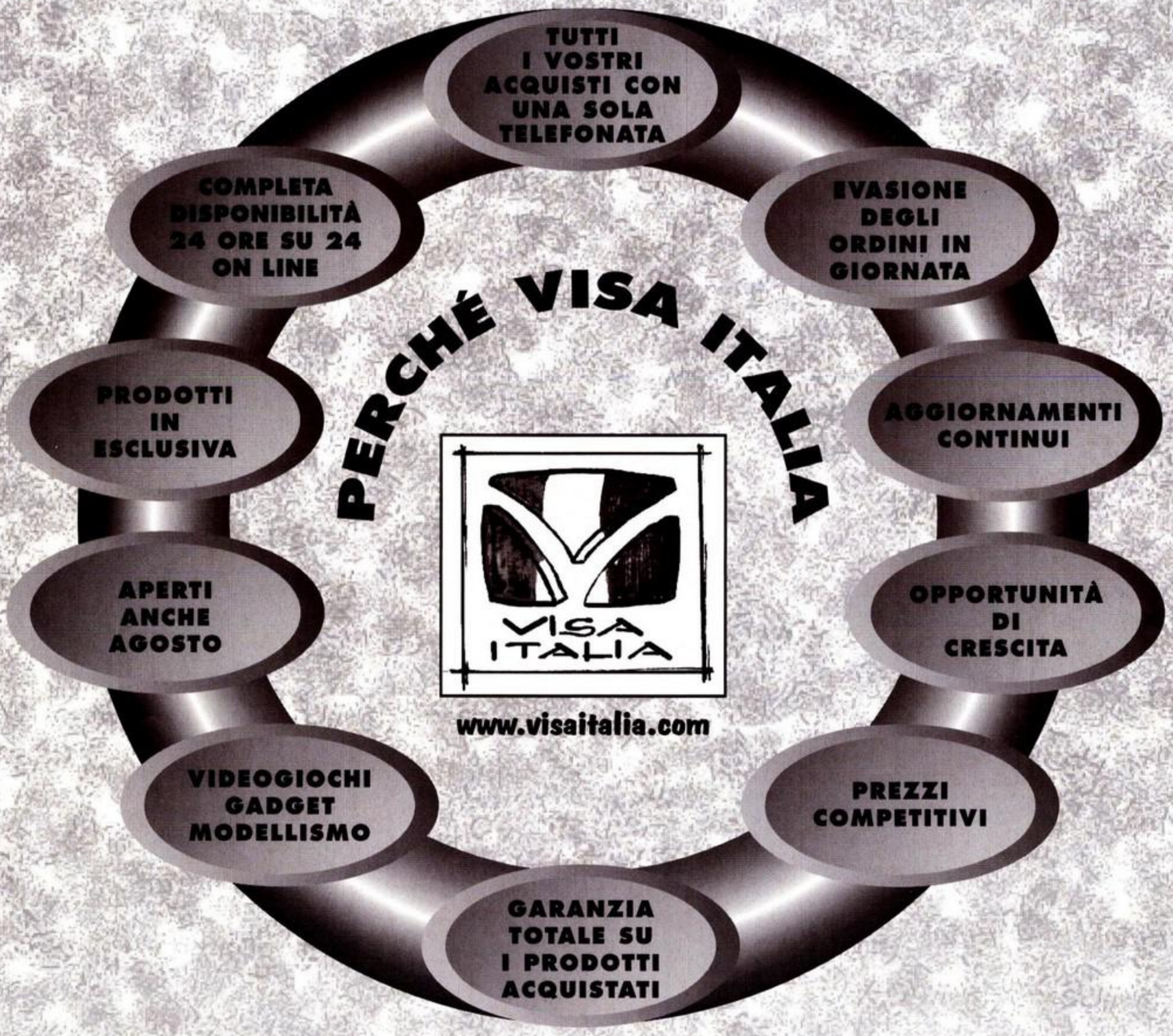
CONSOLE

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	90
SONORO	72
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	92

giudizio

Con la sempre crescente crisi di originalità che dilaga nel mondo dei videogiochi (avete notato la quantità di sequel che escono ogni mese?), questo Ape Escape è senza dubbio un gioco che merita un'attenta occhiata. Se amate i platform e non vi spaventa la sfida di un nuovo (ma fino a un certo punto, comunque) sistema di controllo, questo gioco potrebbe rendervi felici per diverse settimane. Se invece di base non avete un grande feeling con questo genere di titoli, forse è meglio che lasciate perdere: sicuramente Ape Escape non rende più facili le cose a chi non ha dimestichezza con i platform. Tecnicamente il gioco è molto buono sotto quasi tutti gli aspetti e la varietà di situazioni è davvero notevole.

LA SQUADRA PIU' FORTE IN CAMPO
CON TE A SUPPORTO DEI TUOI AFFARI



VOTATI ALL'ECCELLENZA NEL SERVIZIO

VISA ITALIA S.R.L.

DISTRIBUTORI

SONY·SEGA·NINTENDO·DATEL·BLAZE·SNK·GADGET

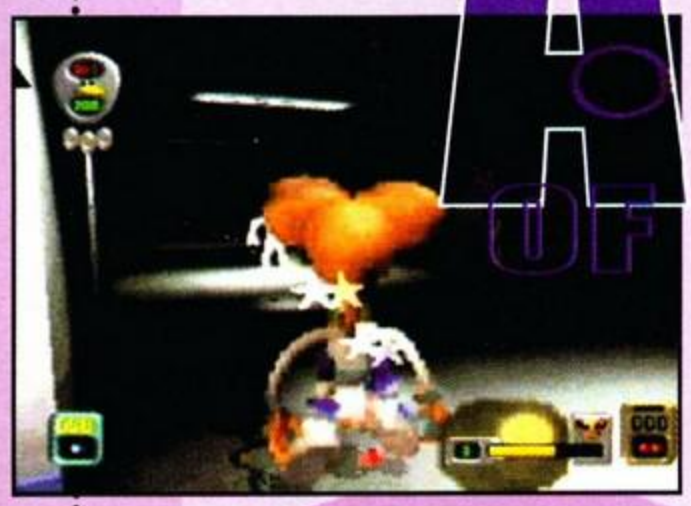
a Firenze • Via Sano di Pietro, 28
Tel. 055 707462 - Fax 055 707461
e-mail: info@visaitalia.com

a Roma • Via Casal del marmo, 750b
Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343

REVIEW

Sergio "Ray" Porcellini

ATTACK OF THE SAUCERMAN



Intro

TITOLO GIOCO
ATTACK OF THE SAUCERMAN

DESCRIZIONE
PLATFORM MOLLE

GIOCATORI
1

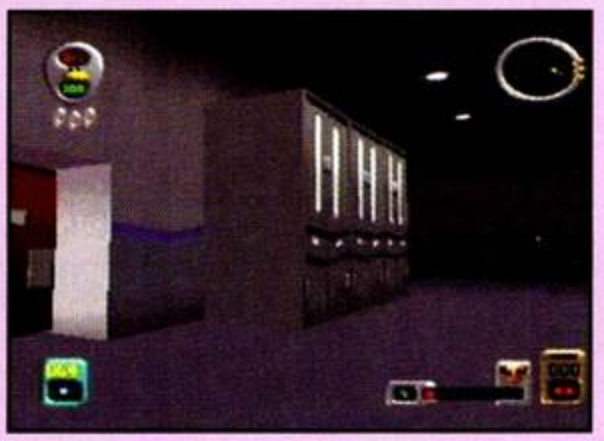
CASA SOFTWARE
PSYGNOSIS

La verità è là fuori!

Ebbene sì, qualcuno ci vuole tenere nascosta la verità. C'è del marcio tra le più alte cariche governative, la corruzione è ovunque, la mancanza di principi morali dilaga, la Nutella è finita... Questa situazione insostenibile non può più essere tollerata. Bisogna fare qualcosa! Già questo è uno scenario abbastanza triste e deprimente, ma le cose stanno in realtà molto peggio: infatti, all'insaputa delle persone comuni, che continuano allegramente la propria vita quotidiana senza curarsi minimamente di quanto accade sotto le palle dei loro occhi, qualcuno sta portando avanti una cospirazione di portata planetaria. Gli alieni sono tra noi! Guardatevi bene in giro, potete vederli un po' dappertutto: nelle lavatrici, negli armadi, nelle lavastoviglie. State attenti quando andate al gabinetto. Siamo circondati da extraterrestri di ogni specie: Klingon, Romulani, Vulcaniani, Visitors, Alien, Predator, Saiyan... Mi è anche capitato di vedere le teste monocole tentacolate degli special di Halloween dei Simpson

e quell'omino con l'elmo dei cartoni animati della Warner. Eppure, i cattivacci che governano il mondo cercano ancora di tenerci nascosta la verità. Nonostante questo, gli alieni continuano la propria vita tranquillamente, facendo finta di niente, seguitando a orbitare attorno al nostro pianetuncolo con le loro astronavi ultratecnologiche, dotate dei più incredibili dispositivi. In particolare, a noi interessano due extraterrestri di una varietà sconosciuta, il cui disco volante si trova, giusto per caso, a passare dalle nostre parti. A quanto pare, i due fanno parte di un'organizzazione più ampia, che estende la propria rete di potere ben oltre i limiti dell'universo conosciuto, dove una razza malvagia, cattiva, brutta, sporca, maleducata e sudicia trama per conquistare tutto lo spazio, e forse anche qualcos'altro. Cosa? E chi lo sa? Dai, non cambiate discorso. Il disco volante di cui sopra passa vicino alla Terra proprio mentre un'astronave, appartenente alla razza dei Simpaticoni Stellari alla quale mi riferivo poc'anzi, si appresta a lanciare un attacco in grande stile. I due tizi a bordo del mezzo ricevono dunque una comunicazione da un loro fantomatico superiore, tramite la quale viene loro ordinato di sventare il criminoso progetto dei Simpaticoni (che dovrebbero essere i Saucerman del titolo). Chi, se non gli unici due extraterrestri casualmente da quelle parti, potrebbe riuscire in un'impresa tanto incredibile e proibitiva? Proprio mentre i nostri due eroi si apprestano ad assolvere il compito loro assegnato, però, i nemici si accorgono della loro presenza e pensano bene di cannoneggiarli con le proprie armi; in fondo, si sa, prevenire è meglio che curare, una mela al giorno leva il medico di torno, gallina vecchia fa buon brodo, meglio soli che male accompagnati e rosso di sera bel tempo si spera. Alla luce di queste considerazioni, i Saucermen non si fanno troppi scrupoli ad abbattere il disco volante dei nostri eroi, che precipita sulla Terra, in una località turistica molto nota e apprezzata da tutti gli ufologi del mondo: l'Area 51. Non sapete cos'è? Non avete mai visto X-Files? È una zona in mano alle autorità militari americane e si tratta di uno di quei posti in cui si presume che il governo degli Stati Uniti tenga alcuni elementi riguardanti contatti con degli alieni; c'è addirittura chi pensa che l'Area 51 custodisca un relitto di un disco volante, o qualcosa del genere; immagino che abbiate sentito parlare tutti dell'UFO crash di Roswell, no? Be', lo schiantarsi al suolo della navicella aliena dà luogo a un UFO crash proprio nella famosa Area, ed è da qui che inizia la vostra avventura.

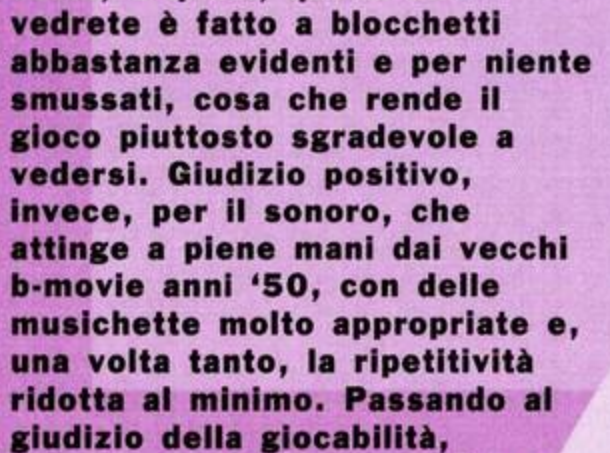
Nei panni di uno dei due extraterrestri vi risveglierete su di un tavolo operatorio, prematuramente pronti per un'autopsia. Fortunatamente, pare che tutte le vostre strumentazioni funzionino ancora e potrete quindi mettervi alla ricerca del modo per uscire dall'Area 51 e sventare l'invasione degli alieni cattivi. Attack of the Saucerman è uno di quei platform tridimensionali che, da ormai parecchi anni a questa parte, vanno per la maggiore su console e che

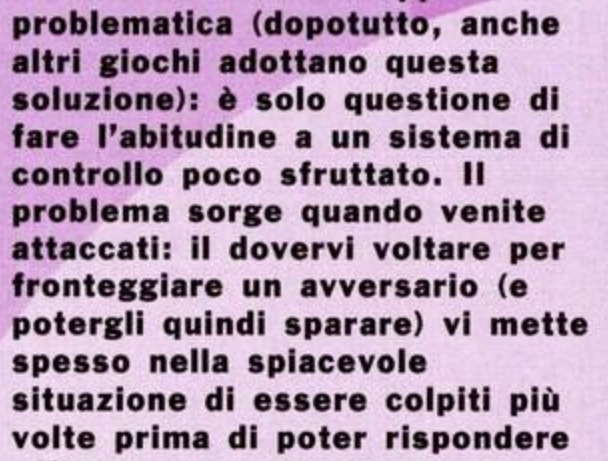


sembrano non conoscere mai un declino. In questo gioco interpretate la parte di uno dei due alieni precipitati e dovrete riuscire a bloccare il piano dei nemici affrontandoli nel corso di diversi livelli piattaformici. Ciascuno di questi livelli comporterà una missione da portare a termine: fate quello che vi verrà chiesto e potrete accedere al quadro successivo. Semplice e lineare, no? È un concept comune a migliaia di altri giochi, no? Esatto, e vi potreste a questo punto chiedere cosa differenzi Attack of the Saucerman da qualsiasi altro titolo piattaformesco uscito di recente, a parte l'aspetto. All'atto pratico, più o meno niente, ma questo non significa che sia un gioco da scartare a priori. Intanto, cominciamo col dare un'occhiata agli strumenti che avrete a vostra disposizione per completare il gioco. Il primo, che potrete usare fin dall'inizio, è la classica pistola disintegratrice da film di fantascienza, che ridurrà qualsiasi avversario a un mucchietto d'ossa (letteralmente!); man mano che proseguirete l'esplorazione dei vari livelli, potrà capitarvi di incappare in diversi tipi di esplosivi, per un'azione più incisiva sul nemico. Vale la pena di notare che vi converrà scegliere con cura la posizione dalla quale bersagliare il nemico con le vostre armi: talvolta, infatti, gli avversari si nasconderanno nelle zone d'ombra, rendendovi impossibile vederli; dovrete quindi intuire dove si trovano in base alla provenienza dei colpi. Altro ammennicolo fondamentale per la riuscita di alcune missioni è un radar che apparirà sullo schermo in alto a destra: spesso vi sarà infatti chiesto di ritrovare uno o più oggetti, la cui posizione rispetto a voi comparirà sul succitato radar. Questo non significa che vi basterà muovervi direttamente in quella direzione per arrivare allo scopo della vostra ricerca: non sarà infatti raro che troviate pareti o altri ostacoli insormontabili sul vostro percorso e che dobbiate aggirarli in qualche modo per giungere sul posto. Aggirarli significa talvolta dover prendere delle vie diametralmente opposte rispetto a quella che potrebbe sembrare la migliore. Viene poi una specie di palla dorata, che vi seguirà durante tutto il vostro peregrinare e che avrà la funzione di raccogliere in vece vostra gli oggetti utili che troverete lungo il cammino. Anche in Attack of the Saucerman non mancano tutta quella serie di semplici enigmi che sono tipici di questo genere di giochi: vi potrà capitare di dover attivare degli interruttori per ottenere degli effetti utili a farvi arrivare in posti altrimenti inaccessibili o per far muovere dei meccanismi che potrebbero aiutarvi in qualche modo, donarvi dei bonus o avvantaggiarvi altrimenti nella vostra ricerca. E questo è quanto. In fin dei conti, Attack of the Saucerman non presenta delle caratteristiche particolarmente invitanti per un piattaformista scafato, ma, d'altra parte, non direi nemmeno che sia un gioco da stroncare. Ma andiamo con ordine. La grafica di questo titolo è una cosa che lascia abbastanza perplessi. Non riesce infatti a mantenersi su di una qualità costante, ma mescola alcune punte di buona realizzazione con altre di livello piuttosto basso. Tanto per fare un esempio, si può spendere una nota di merito a favore degli effetti di luce e ombra, che rientrano nella media per quanto riguarda i fondali, ma che sono veramente azzeccati sui personaggi, con ombreggiature ben fatte. Sempre per quanto riguarda i personaggi, direi che le animazioni sono adeguatamente fluide e discretamente realistiche (nella misura di quanto possa essere

ATTACK OF THE SAUCERMAN

realistico vedere muoversi un extraterrestre). Gli sfondi sono invece abbastanza poveri, piuttosto ripetitivi e, talvolta, danno qualche problema con le texture, che non sempre si toccano perfettamente. Quello che però costituisce un vero e proprio colpo basso per l'aspetto grafico è lo spixellamento estremo, che crea un effetto davvero fastidioso. Tutto, o quasi, quello che vedrete è fatto a blocchetti abbastanza evidenti e per niente smussati, cosa che rende il gioco piuttosto sgradevole a vedersi. Giudizio positivo, invece, per il sonoro, che attinge a piene mani dai vecchi b-movie anni '50, con delle musichette molto appropriate e, una volta tanto, la ripetitività ridotta al minimo. Passando al giudizio della giocabilità, possiamo notare come, almeno all'inizio, non sembri discostarsi molto da quella di parecchi altri prodotti del genere. In breve ci si rende però conto che, nonostante le apparenze, qualche innovazione c'è. Un cambiamento che coinvolge il sistema di controllo, in particolare, che da "assoluto" è diventato "relativo". Mi spiego: nella maggior parte dei platform, la direzione verso la quale premete il tasto direzionale è quella in cui si muove il vostro personaggio, no? Se volete andare in avanti, vi basterà puntare verso l'alto; premendo verso il basso, il vostro si girerà e verrà verso di voi. In Attack of the Saucerman, invece, premere verso l'alto farà avanzare l'alieno, mentre premere verso il basso lo farà arretrare. Così, per esempio, se volete cambiare la direzione di marcia dovrete compiere una rotazione completa di centottanta gradi. La cosa non sarebbe nemmeno troppo problematica (dopotutto, anche altri giochi adottano questa soluzione): è solo questione di fare l'abitudine a un sistema di controllo poco sfruttato. Il problema sorge quando venite attaccati: il dovervi voltare per fronteggiare un avversario (e potergli quindi sparare) vi mette spesso nella spiacevole situazione di essere colpiti più volte prima di poter rispondere efficacemente. Un sistema implementato forse per migliorare la gestione della telecamera, in effetti mediamente più affidabile che in altri giochi del genere, ma che comunque non risulta il massimo della comodità.
Attack of the Saucerman è dunque un gioco dalle discrete qualità tecniche e dal sistema di controllo purtroppo non ideale; una volta presa la mano, può risultare divertente, ma non so in quanti avranno voglia di diventare degli esperti in questo titolo...





VOTI

console

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	80
SONORO	89
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	83

GIUDIZIO

Che dire? Un platform relativamente onesto, senza troppe pretese e realizzato mediamente bene. Non sarà certo questo gioco a far aumentare in maniera impressionante gli introiti della Psygnosis, ma si tratta, in fin dei conti, di un prodotto abbastanza divertente e longevo. Peccato per la grafica troppo pixellosa e per una non perfetta implementazione del sistema di controllo.

Davide "ToSo" Tosini

BUST A MOVE II DANCE HEAVEN MIX

Alla consoooooooool Alex Rossetto... Alla consooooooooool Alex Rossetto...

intro	
TITOLO GIOCO	BUST A MOVE II DANCE HEAVEN MIX
DESCRIZIONE	ENIX SOFTWARE
GIOCATORI	1-2
CASA SOFTWARE	BALLA TU CHE BALLO ANCH'IO

Non mi ricordo esattamente la data di pubblicazione del primo capitolo di questa serie, l'unica cosa che mi ricordo è che non mancò di tenermi incollato allo schermo per intere settimane.
A dire la verità il motivo di questa passione sfrenata per un gioco tutto sommato ripetitivo, era dettata più che altro dall'ottima colonna sonora che accompagnava le gesta dei singolari ballerini (e siamo finalmente riusciti a scaricarla dalla madre delle reti in formato MP3). Pezzi per tutti i gusti che riuscivano nel difficile intento di penetrare le orecchie del giocatore per rimanere nella sua mente per interi giorni, accompagnando tutti i momenti

del vivere quotidiano.
Facendo un paio di rapidi calcoli, la cosa che salta subito alla mente è che il primo capitolo di questa serie abbia impressionato più per le musiche che non per lo schema di gioco, alla lunga ripetitivo ma mai noioso.
Devo ammettere che l'entusiasmo nel vedere il CD, custodito per l'occasione in un flashante jewel box verde fluorescente, che conteneva il seguito di uno dei giochi più ballati dell'universo era altissimo, quasi quanto la contentezza derivata dall'accaparramento della conseguente recensione (contentezza che è stata estesa anche a Tico, Marco e Vale che mi hanno aiutato a prendere le foto).
Non sono però stato il primo a provare il titolo in questione e la faccia di un Vlad sconsolato ha segnato il passaggio delle consegne. Grafica non convincente, sonoro onesto e musiche scialbe sembravano non aver convinto il nostro vampiro redazionale che commentò il tutto con un sonoro "Nooooon ce la fa".
Sinceramente non sapevo cosa pensare, poteva Vlad, noto tabbozzo redazionale, sbagliarsi su tal titolo? Sì e no.
Con questa amletica risposta mi appresto a cominciare l'analisi di uno dei giochi che farà più discutere durante i caldi e assolati mesi estivi.
Dal punto di vista grafico non si può che costatare un deciso e netto miglioramento, sia per quanto riguarda la spettacolarità delle mosse, sia per le animazioni dei provetti ballerini che animeranno le sessioni di gioco. In questa versione sono stati implementati diversi ballerini nuovi, cosa che conferisce maggior varietà rispetto al primo episodio.
Potremo infatti ballare con la bellezza di diciotto personaggi (solo dieci sono effettivamente nuovi), assaporando quindi diciotto diversi stili di ballo che spaziano tra tutto lo scibile umano in fatto di danza.
I personaggi che fecero storia al tempo del primo indimenticabile Bust a Groove ci sono tutti e sono davvero animati bene. I passi che resero famosi Kitti-N, Shorty, Heat, Robo-Z e il mitico Capoeira hanno subito un'intensa opera di restyling e appaiono ora più convincenti che mai. Anche il sistema di inquadrature è stato modificato e i cambiamenti saltano subito all'occhio. In primis gli stacchi non sono più a esclusivo appannaggio dei "soli" ma, di solito, coincidono con la base ritmica del pezzo. Questo significa che in corrispondenza dei "fill" (termine più o meno tecnico che indica il riempimento utilizzato per giustificare il

passaggio da una strofa all'altra) vedremo le telecamere impazzire, riservando inquadrature molto veloci per ognuno dei due contendenti. Ottima novità, non c'è che dire. Gli scenari che faranno da sfondo all'evoluzione dei ballerini sono, come del resto nel precedente episodio, davvero fuori di testa e, anche in questo caso, realizzati in maniera impeccabile. Uno di quelli che hanno maggiormente colpito la mia attenzione è stato lo studio televisivo che ospita la sempre affascinante Kitti-N e che, a mio avviso, rimane quello dotato del miglior sistema di inquadrature sempre in grado di lasciare il giocatore a bocca aperta.
Il sistema di controllo è, come del resto nel precedente capitolo della serie, ben studiato e garantisce sempre un ottimo feeling con quello che si vede sullo schermo, risultando completo ed essenziale nello stesso tempo. Non ho molto apprezzato la decisione di eliminare la cosiddetta "doppia scelta" che veniva invece consentita in Bust A Groove e che rendeva il tutto leggermente più vario (per chi non sapesse di cosa sto parlando: nel primo

UN REGALO CHE NON POTEVAMO NON FARVI

Nel corso della recensione ho citato la colonna sonora del primo episodio della serie apostrofandola come un perfetto capolavoro. Ecco che ancora una volta la madre delle reti viene in aiuto a tutti i fanatici celando tra milioni di siti web alcune chicche... Una di queste sono i testi che vi proponiamo in versione integrale.

AZORA NO KNIFE

(Turn and face the music.
Turn and face the music now.
Turn and face the music.)

(Bust a..Bust a..Bust a Groove!)

I will never, ever run away.
I'll be here to fight another day.
I will make you realize
I'll always be right by your side.
Now our love is sanctified,
I'm here to bust a groove.

(Bust a Groove! Bust a Groove.. Bust a Groove!)

Boy, you're everything I'll ever need.
Oh Boy, you know you mean the world to me.
Oh I could never see you
Blinded by the blue.

I will never, ever run away.
I'll be here to fight another day.
I will make you realize
I'll always be right by your side.
Now our love is sanctified,
I'm here to bust a groove.

(Bust a Groove! Bust a Groove! Bust a Groove!)

I will never, ever run away.
I just can't live without you now.
I'll be here to fight another day.
Gonna see you blink no matter how.
I will never, ever run away.
I'll be here to fight another day.
I will make you realize
I'll always be right by your side.
Now our love is sanctified,
I'm here to bust a groove.

(Bust a Groove! Bust a Groove! Bust a Groove!)

WARATTE PON SHORTY

Anything is fine with me, if I'm with my Easy Mouse.
Doesn't matter how young I am, havin' fun is what it's all about.
Over the rainbow and seven seas, wherever winds may blow,
Gotta eat in a Wonderland, after dessert let's go.

My mama tells me everyday, not to move so fast across the room.
She's worried I'll break something,
but I'm at the age where I do what I wanna do.

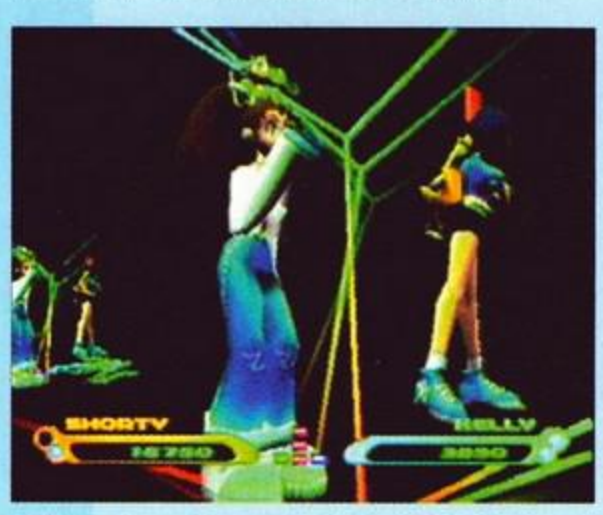
I know I'm your baby, like you keep saying.
I wanna be free. Don't treat me like a child.
I'm never changin' as I grow older.
Forever the same, Shorty and the Easy Mouse.

My mama tells me everyday, not to move so fast across the room.
She's worried I'll break something,
but I'm at the age where i do what I wanna do.

I know I'm her baby, like she keeps saying.
I wanna be free. Don't treat me like a child.
Cause I'm never changin' as I grow older.
Forever the same, me and the Easy Mouse.

I know I'm her baby, like she keeps saying.
I wanna be free. Don't treat me like a child.
I'm never changin' as I grow older.
Ever the same, Shorty and the Easy Mouse.

Bust A Groove comparivano due sequenze di comandi alla volta, solitamente una facile e una più impegnativa, lasciando al giocatore la possibilità di decidere quale serie di comandi -e successive combo- selezionare... non è molto ma sicuramente rendeva il tutto leggermente più vario). In questo titolo la striscia dei comandi sarà unica e le icone sopra presenti verranno spente una volta dato il giusto input... de gustibus, a me comunque non piace.
Fino a questo punto avete letto solamente cose positive riguardo all'ultimo nato di casa Enix e probabilmente non riuscite a darvi un perché del voto, non certo altissimo, che compare nell'ultima pagina di questa recensione. Il perché è presto spiegato: Bust A Move II Dance Heaven Mix non riesce a coinvolgere come il suo predecessore. Diciamocelo francamente, non è che questo genere di titoli brilli per innovazioni apportate a chissà quale schema di gioco -anzi di solito è anche abbastanza noiosetto- ma per la qualità della colonna sonora che accompagna le gesta dei protagonisti. Per farmi capire, quanti di voi avrebbero giocato al primo episodio se la colonna sonora fosse stata curata da un'orchestra di liscio? Penso proprio pochini, anche se la cosa avrebbe sicuramente contribuito a far vendere qualche Play in più, vista la comune passione dei genitori per un genere che sembra non morire mai. Questo BAM 2 ha il suo tallone d'Achille proprio nella colonna sonora che non è in grado di far ballare, eccezion fatta per un paio di pezzi (Pander e Shorty sono infatti gli unici due che sembrano ricordare la musica delle sale da ballo moderne) che risultano ben suonati e si staccano dalla media, neanche il più tabbozzo dei tabbozzi e questo non è sicuramente un pregio. L'unica motivazione che posso darvi per questo calo di stile è che l'etichetta responsabile dei magnifici pezzi (Azora no Knife e Waratte Pon su tutti) presenti tra le nere tracce del primo episodio pare abbia salutato, o meglio pare che sia stata costretta a salutare, in favore di una non meglio precisata nuova etichetta. Risultato... Bust A Move II Dance Heaven Mix ricalca l'esplicativo commento del Vlad... nooon ce la fa!



Ci sono rimasto male. Mi aspettavo una nuova ondata di riempi pista con cui martellare gli incauti visitatori dei dungeon della Xenia e invece mi ritrovo in mano una serie di pezzi che forse ballano solo in giapponelandia. Intendiamoci, BAM 2 non è assolutamente un titolo da buttare, grazie soprattutto all'ottima grafica presente, solo che non riesce neanche lontanamente ad avvicinarsi al gioco di ballo per eccellenza, Bust A Groove\Move I. Peccato perché le premesse per un nuovo, sicuro blockbuster c'erano tutte... pazienza, non ci resta che aspettare Dance Dance Evolution corredato di tappetino...

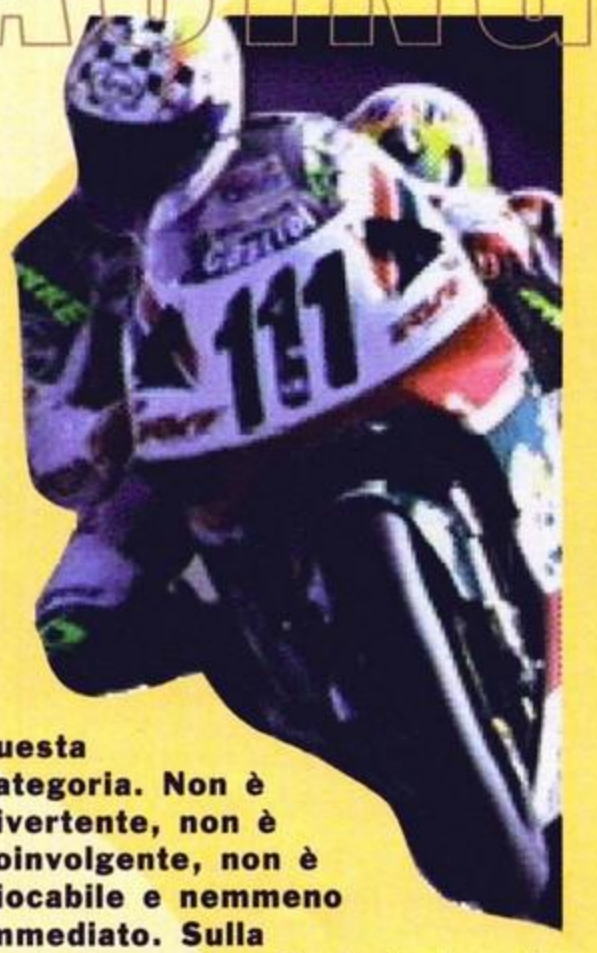
giudizio

Stefano "Duspa" Lisi

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

Info	
TITOLO GIOCO	CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING
DESCRIZIONE	MOTO SPOMPATE
GIOCATORI	1-2
CASA SOFTWARE	THQ

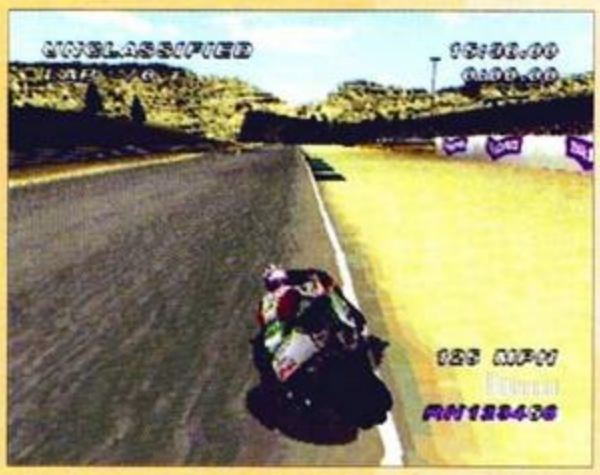
Il team Castrol Honda è una delle squadre più blasonate del Mondiale Superbike. Riuscirà a bissare i successi della pista anche su Playstation?



Purtroppo la risposta è negativa senza alcuna possibilità di appello. L'anno scorso questo titolo ha visto la luce su PC e i risultati ottenuti sono stati tutt'altro che esaltanti. Dopo l'annuncio della versione Playstation, più di una persona aveva sperato che la trasposizione potesse in qualche modo fare del bene al titolo prodotto negli USA dall'Electronic Arts e invece così non è stato. La conversione è stata frettolosa, semplice e brutale, al punto che il gioco in questione non solo ha conservato inalterati tutti i difetti della prima versione, ma li ha anche aggravati con una grafica grossolana e decisamente al di sotto delle potenzialità della piattaforma utilizzata. Castrol Honda Superbike è e vuole essere un semplice arcade, ma manca clamorosamente il bersaglio snaturando quelle che sono le caratteristiche base di questa categoria. Non è divertente, non è coinvolgente, non è giocabile e nemmeno immediato. Sulla confezione si recita testualmente che il modello fisico di guida e che il comportamento in pista delle due ruote sono estremamente realistici e credibili. Rabbrividisco non

LA STORIA DI UN MITO

Il team Castrol Honda ha fatto il suo ingresso nel Mondiale Superbike da pochi anni (mi sembra nel 1994), eppure ha già saputo conquistare il cuore degli appassionati, il portafoglio degli sponsor e gli allori della critica. A fine campionato non è mai risultato piazzato oltre il terzo gradino del podio e ha conquistato la vetta della classifica in più circostanze. Il mondiale piloti se lo è portato a casa nel 1997 con quel genio delle due ruote che risponde al nome di John Kocinski. L'RC 45 è stata per molto tempo l'unica vera rivale della Ducati e gli attuali piloti (Edwards e Slight) stanno mantenendo inalterato lo spendore del marchio (nel 1998 hanno vinto otto gare in due). Peccato che tanta grazia sia stata sfruttata così male dai programmatori.



appena mi lancio in una sessione di prove e constato che far cadere il pilota è quasi impossibile, che la mia RC 45 si piega sull'erba o sulla sabbia come se si trovasse sul più levigato degli asfalti, che le reazioni agli urti sono quasi casuali e che centrare un muretto a duecento all'ora provoca un simpatico rimbalzo verso la pista... e che dire del regolamento del Campionato Superbike interamente dimenticato? Le gare sono uniche e non divise in due manche, i piloti in pista sono solamente otto, le prove di qualifica sono su sei giri e sono praticamente inutili (tanto anche se si è ultimi si riescono a superare tutti gli avversari in partenza). No, proprio non ci siamo. Mi duole ammetterlo, ma questo è probabilmente uno dei giochi più brutti che mi sia mai capitato di recensire per ConsoleMania.

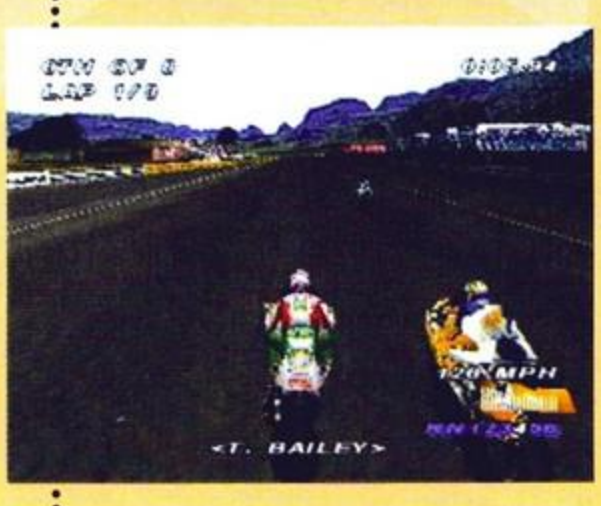
Da un punto di vista tecnico va segnalata la presenza di effetti di clipping e pop up fastidiosi, la mancanza della sensazione di velocità, l'implementazione di numerosi poligoni visibili, ma non "toccabili" (è il caso dei cartelloni che indicano la distanza dalla curva e che se centrati in pieno vengono attraversati come se fossero ologrammi) e la presenza di scarsi effetti grafici per lo più farlocchi (le ombre sono fittizie). Lo split screen, curiosamente, si difende abbastanza bene (sarà forse perché il dettaglio è talmente basso normalmente che passando allo schermo condiviso non si notano peggioramenti rilevanti).

La giocabilità è compromessa da un sistema di controllo troppo scattoso e dalla cattiva programmazione, al punto che disputare un intero campionato sarà difficilissimo, anche dagli amanti di Aaron Slight e Colin Edwaeds. La scarsa intelligenza artificiale degli avversari computerizzati, inoltre, riduce di molto la sfida e fa sì che tirare al limite una staccata o cercare un contatto spalla a spalla in rettilineo siano del tutto inutili, dato che la propria moto viaggia ad almeno cinquanta chilometri l'ora in più delle altre.

ITALIA VS RESTO DEL MONDO

Visto che stiamo parlando di Superbike e visto che presto un titolo dedicato a questa specialità farà il suo ingresso nel mondo delle console, appare impossibile non darne cenno. Mi sto riferendo a Superbike World Championship dell'italianissima Milestone (gli autori della serie Screamer per PC). Su computer SWC è stato eletto a capolavoro dell'anno ed è lecito aspettarsi che anche su console bissi il successo riportato. Grafica da urlo, grande realismo, moltissima giocabilità e coinvolgimento ne hanno decretato l'incoronazione a simulazione delle due ruote definitiva. Se cercate un gioco di moto difficile e gratificante, realistico e divertente non ve lo fate scappare. E poi dicono che in Italia non sappiamo fare i videogiochi...

L'aspetto audio è quasi inesistente, dato che mancano musiche o colonne sonore di accompagnamento e che gli effetti si riducono al ronzio del motore e allo stridere degli pneumatici in frenata.
Per quanto riguarda i numeri (anche se a questo punto mi sembrano davvero indicazioni superflue) vi comunico che le piste disponibili sono in tutto quattordici (è presente anche il circuito privato su cui la Honda effettua i test) e che sono copie più o meno fedeli di alcuni dei più celebri tracciati della specialità. A dire il vero i circuiti sembrano un po' assomigliarsi tutti e non si nota una grande varietà grafica. Probabilmente la colpa è della scarsa quantità di dettaglio e del basso numero di poligoni che compongono gli oggetti a bordo pista. Uno dei tracciati è ambientato in notturna, anche se in realtà è identico alla versione di giorno con un fondale scuro appiccicato sopra. I piloti presenti sono inspiegabilmente otto e la loro intelligenza artificiale è davvero paragonabile a quella di Raffo in stato di ubriachezza molesta. I livelli di difficoltà sono addirittura sei, ma le uniche differenze tra di essi vanno ricercate in termini di velocità di punta degli avversari. Tutti gli altri parametri, infatti, sono modificabili direttamente (mi sto riferendo a frenata assistita, aiuto nelle curve, pattinamento della ruota posteriore e così via). Per quanto riguarda il set up del mezzo, le uniche possibilità sono legate alla lunghezza dei rapporti. Inutile anche la sezione dei box, che non consente di effettuare alcuna riparazione o regolazione (o perlomeno il suo utilizzo non è così semplice da essere capito da un vecchio redattore stanco...).



L'unica nota positiva va ricercata nella licenza del team Castrol; licenza che peraltro lì si ferma, dato che l'unica cosa ufficiale è proprio la Honda e non saranno presenti gli altri piloti e le altre scuderie del campionato. Tutti gli appassionati di moto (e in particolare di Superbike) storceranno il naso nel veder maltrattate quelle sculture a due ruote che sono le RC 45, mentre gli amanti degli arcade e dei giochi di corse si troveranno in una situazione decisamente frustrante e dubito molto che si appassioneranno a questo prodotto. Per chiudere vi butto lì una notiziuola che potrebbe suonare come una speranza o come una condanna. E' stato appena presentato il seguito di questo gioco (per PC) e ne è anche stata annunciata una conversione per Play nel giro di qualche mese. Speriamo bene...

voti

console

MACCHINA PLAYSTATION	
GRAFICA	65
SONORO	70
GIOCABILITÀ	60
LONGEVITÀ	50
GLOBALE	**55**

giudizio

Castrol Honda Superbike non ce la fa nella maniera più assoluta e, dopo aver deluso su PC, conferma il trend negativo anche su Playstation. La realizzazione tecnica, la spietata concorrenza e il livello qualitativo al di sotto della media lo condannano inesorabilmente...

ASTROCOMPUTER

PER LA TUA ESTATE... UN MARE DI OFFERTE!

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK VERSIONE PAL
L. 229.000*
DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

NINTENDO64

VERSIONE PAL + MARIO 64
L. 219.000
DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

Sega Dreamcast con modem L. 539.000

SEGA DREAMCAST	
ARCADE STICK	L. 109.000
CAVO SUPER VHS	L. 10.000
DC CONTROLLER	L. 69.000
DC SCART CABLE	L. 49.000
PURU PURU PACK	L. 69.000
RACING CONTROLLER	L. 129.000
SMART CONVERTER NTSC-PAL	L. 50.000
VISUAL MEMORY	L. 69.000
AERO DANCING	L. 119.000
BLUE STINGER	L. 139.000
DYNAMITE DEKA 2	L. 139.000
GET BASS + TACKLE	L. 199.000
GODZILLA	L. 99.000
INCOMING	L. 99.000
MARVEL VS. CAPCOM	L. 119.000
MONACO GP 2	L. 119.000
PEN PEN	L. 99.000
POWER STONE	L. 99.000
PSYCHIC FORCE	L. 99.000
SEGA RALLY 2	L. 129.000
SENGOKU TURB	L. 99.000
SONIC ADVENTURE	L. 129.000
SUPER SPEED RACING	L. 99.000
TETRIS 4D	L. 99.000
THE HOUSE OF DEAD + GUN	L. 189.000

SONY PLAYSTATION	
A BUG'S LIFE	L. 92.000
COLIN MCRAE	L. 50.000
FIFA 99	L. 89.000
I.S.S. PRO 98	L. 59.000
POINT BLANK SOFTWARE	L. 50.000
POPULOUS	L. 50.000
RIDGE RACER 4	L. 69.000
TOCA TOURING CAR II	L. 79.000
ODDWORLD	L. 50.000
ABE'S EXODDUS	L. 59.000

NINTENDO 64	
GAME KILLER	L. 39.000
1080 SNOWBOARDING	L. 50.000
BANJO KAZOOIE	L. 59.000
CHAMELEON TWIST	L. 59.000
F-1 WORLD GRAND PRIX	L. 59.000
GEX 64	L. 69.000
GT 64	L. 59.000
I.S.S. 98	L. 59.000
NBA JAM 99	L. 50.000
NBA LIVE 99	L. 50.000
NHL 99	L. 50.000
RUSH 2 EXTREME RACING	L. 50.000
TUROK 2	L. 50.000
TWISTED EDGE	L. 50.000
V. RALLY	L. 50.000
VIGILANTE 8	L. 59.000
ZELDA USA	L. 50.000
DUAL HEROES	L. 19.000
DYNAMITE SOCCER	L. 19.000
MISCHIEF MAKERS	L. 19.000

GAME BOY B.N.	
DONKEY KONG LAND	L. 35.000
I.S.S. SOCCER	L. 35.000
INDIANA JONES	L. 35.000
JAMES BOND	L. 35.000
KILLER INSTINCT	L. 35.000
MEGA MAN	L. 35.000
NINJATARO	L. 35.000
SMALL SOLDIERS	L. 35.000
STREET FIGHTER 2	L. 35.000
TAMAGOTCHI	L. 35.000
TUROK	L. 35.000
V. RALLY	L. 35.000
WARIO BLAST	L. 35.000
WARIO LAND II	L. 35.000
WORMS	L. 35.000

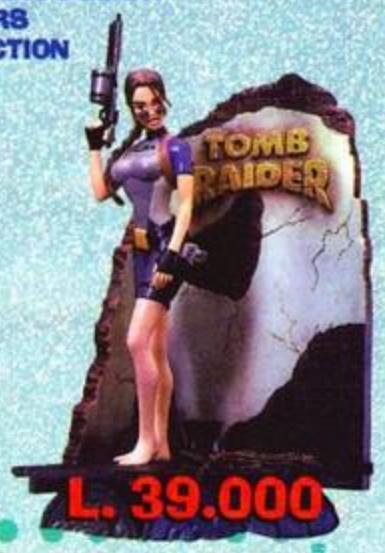
GAME BOY COLOR	
MACCHINA FOTOGRAFICA	L. 169.000
STAMPANTE	L. 89.000
CARTA STAMPANTE	L. 89.000
BUGS BUNNY & LOLA	L. 19.000
720 SKATEBOARDING	L. 50.000
A BUG'S LIFE	L. 50.000
CRAZY CASTLE	L. 50.000
FROGGER	L. 50.000
GEX	L. 50.000
HEXCITE	L. 50.000
LUCKY LUKE	L. 50.000
MIB	L. 59.000
MORTAL KOMBAT 4	L. 59.000
NBA JAM 99	L. 50.000
ODD WORLD	L. 59.000
POCKET BOMBERMAN	L. 59.000

RAMPAGE WORLD TOUR	L. 50.000
SHADOWGATE CLASSIC	L. 50.000
SUPER BREAKOUT	L. 59.000
SUPER MARIO BROS	L. 59.000
SYLVESTER & TWEETY	L. 50.000
TETRIS DX	L. 50.000
TUROK 2	L. 50.000
ZELDA	L. 50.000

NEO GEO POCKET + 2 GIOCHI A SCELTA L. 89.000
(Cherry Master - King of fighter - Pocket Tennis - World League 98)

NOVITÀ IN USCITA PER SONY PLAYSTATION

RAYMAN 2 - CROC 2 - STREET FIGHTER
ALPHA 3 - BLOODY ROAR 2 - STAR WARS
SOUL RIVER - V. RALLY 2 - DRIVER
ANNA KURNIKOV SMASH COURT
QUAKE 2 - SILENT HILL - POINT BLANK 2
SYPHON FILTER - BUGS BUNNY
LE MANS 24 HOURS
ALIEN RESURRECTION
CARMAGEDDON
OMEGA BOOST
RAINBOW SIX
G POLICE 2
CRASH RACING



L. 39.000

TELEFONA PER INFORMAZIONI SU ALTRE ACTION FIGURES DISPONIBILI

Action Figures! da L. 25.000

Borsa+Pad Memory Card PSX
L. 49.900

Double Shock Operation II New
L. 39.000

Dual Force con vibrazioni
L. 119.000

Mem. Card 8 M-120 blocks
L. 39.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74 FAX 06.78.34.82.25

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE - *OFFERTE VALIDE SOLO CON L'ACQUISTO ABBINATO DI UN GIOCO E FINO AD ESAURIMENTO SCORTE
OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI PROPOSTE GRAFICHE-ROMA

Sergio "Ray" Porcellini

DEKA 2

IMPORT!

Avete idea di cosa sia il dolce far niente?

Martedì pomeriggio, mi sono appena svegliato dalla mia pennichella giornaliera; come faccio ormai sempre più spesso, telefono ad Alex (che non ne può più di sentirmi) per sapere se c'è del materiale da lavoro ancora vacante. "Sì, vieni in redazione", mi risponde il capoccia "C'è una recensione per Dreamcast da fare". Sono un lavoratore indefesso, e mi fiondo istantaneamente nell'ufficio caporedattoriale per prelevare il materiale. Oh, che bello, un picchiaduro a scorrimento! L'unica parola che si capisce sulla confezione è Deka; c'è anche il numero 2, quindi si tratta probabilmente di un secondo episodio di una fortunata saga. Collego il Dreamcast al Macintosh, infilo il CD nel lettore e aspetto fiducioso. Inizio a giocare, e subito l'adrenalina mi scorre

Intro

TITOLO GIOCO	DEKA 2
DESCRIZIONE	MAZZATE A SCORRIMENTO, MA POCHE
GIOCATORI	1-2
CASA SOFTWARE	SEGA

solito, sono dotati di tutti i più moderni ritrovati della tecnologia bellica e riempirli di mazzate fino a far loro

dentro a fiumi: ultimamente, i picchiaduro a scorrimento sono stati un po' sacrificati dalle software house, che preferiscono puntare su quelli uno contro uno; giocare nuovamente con un titolo che appartiene al mio genere preferito non può che entusiasmarmi. Nel frattempo, Vlad sta lavorando sul computer alla mia sinistra e Andrea (Fattori) sta trafficando con il Mac di Alex alla mia destra. Passa un po' di tempo, senza che nemmeno me ne accorga, e mi ritrovo davanti alla sequenza conclusiva. "Finito!" dichiaro, più a me stesso che a un interlocutore in particolare. Andrea solleva la testa con un'espressione tra lo sconvolto e il... ma sì, basito. "Ma come?" mi chiede "Hai cominciato un quarto d'ora fa!".
Sembra incredibile? E invece è successo davvero. Il resoconto che avete appena letto narra con una certa fedeltà del mio primo impatto con Deka 2, questo nuovo picchiaduro a scorrimento per Dreamcast che sono stato incaricato di descrivervi. A dir la verità non mi è bastato un quarto d'ora per portare a termine il gioco: penso di essermici impegnato per circa venticinque minuti (beh, questa era la prima partita), ma ciò non toglie che sia effettivamente molto corto. Ma andiamo con ordine, e vediamo un po' di capire cosa sia esattamente questo Deka 2. Allora, ci troviamo di fronte la solita trama senza pretese che fin troppo spesso fa da contorno a questo genere di giochi. Beh, in fin dei conti, la trama non è importante in questo caso, quindi potrei anche evitare di lamentarmi. Anzi, no: criticare tutto e tutti è l'attività che svolgo in maniera più continuativa, a parte il respirare, e non credo che potrò farne a meno a lungo. Scrivevo, la trama.
Da quel poco che si riesce a capire, c'è un gruppo di pirati/terroristi/criminali che, allo scopo di conquistare il dominio sul mondo, o comunque su buona parte di esso, rapiscono una bambina il cui ruolo nel grande disegno del cosmo non è ben precisato. I tizi in questione, però, sempre più perfidi &crudeli, tengono la ragazzina rinchiusa in una valigia (non sto scherzando!), che si portano dietro nelle proprie peregrinazioni per mari e per monti, fino alla loro base segreta, localizzata in un luogo inaccessibile. Trattasi di un'isola che, nella parte superiore, assume la forma di un volto enorme. Proprio una cosuccia che passa inosservata, il rifugio ideale per dei criminali.
Voi interpretate il ruolo di un membro di una non ben precisata forza speciale di soccorso, il cui scopo nella vita sarà quello di penetrare nella base dei rapitori, che, come al

sganciare la ràgazzina rapita. Potrete poi distruggere la base segreta dei nemici tramite la classica esplosione finale, come nella miglior tradizione del cinema d'azione.
Deka 2 è quindi un beat 'em up a scorrimento, al solito per uno o due giocatori, nel quale vi muovete attraverso una serie di locazioni e affrontate i nemici che vi si parano davanti di volta in volta. Allo scopo di debellare gli avversari che vi attaccheranno, potrete ovviamente usare le vostre armi naturali, ovvero le mazzate sane e tradizionali. La varietà di mosse disponibile è nella media: solita combo di pugni e calci se attaccate il nemico direttamente e un certo numero di possibilità strategiche se invece optate per una presa. Nello specifico, potrete fermare l'avversario e tirargli una raffica di colpi, farlo volare sopra la vostra testa, stenderlo a terra o lanciarlo contro un ostacolo o un compare, in modo da danneggiarlo e infastidire gli altri nemici al tempo stesso. Di fatto, non ci sono mosse particolarmente elaborate, ma quelle presenti offrono comunque una buona varietà nelle tecniche di lotta possibili. Non bisogna poi dimenticare che, come vuole la tradizione dei beat

DEKA 2

'em up fin dai tempi di Double Dragon (che, per alcuni di voi, sarà pura leggenda, ma che non può non essere restato nel cuore di chi abbia avuto occasione di provarlo, magari con un amico), sarà possibile usare tutta una serie di armi assortite. La varietà in tal senso è davvero impressionante: si va dalle classiche spranghe di ferro e aste varie per arrivare fino alle armi da fuoco, un po' meno comuni. Abbiamo quindi pistole, mitragliatori e fucili, nonché lanciamissili da spalla e missili per sommergibili (non sto scherzando!), che potrete tirare contro gli avversari, causando esplosioni veramente spettacolari. Oltre a questi oggetti contundenti più o meno classici, avrete la possibilità di usare alcune attrezzature meno usuali ma non per questo meno simpatiche. Il poter sollevare e scagliare addosso ai nemici tavoli e sedie non stupirà nessuno; potrà invece essere un po' più sorprendente usare, durante il combattimento nella ghiacciaia, prosciutti e insaccati per massacrare i cattivi. Cattivi che, in certe situazioni, possono essere usati come oggetti di distruzione a propria volta: potete afferrarli per i piedi e sbatterli contro i loro amichetti ancora interi.

Buona la varietà di nemici che vi troverete ad affrontare, tutti con le loro caratteristiche grafiche e di comportamento peculiari.

Da questa descrizione, Deka 2 potrebbe sembrare un picchiaduro con tutti i crismi, un prodotto che presenta tutte le carte in regola per interessare il potenziale acquirente. E in effetti, almeno sulla corta distanza, è così. Deka 2 è infatti un gioco che ritrova il proprio peggior difetto nella longevità, ma vediamo di fare una panoramica più ampia della situazione.

Dunque, partiamo dalla realizzazione tecnica, che si mantiene su livelli buoni, seppur non certo eccezionali. Tutto il gioco è caratterizzato da un'impostazione poligonale, come anche, per esempio, Fighting Force, palese ispiratore principale di questo titolo. I poligoni sono di buona fattura, seppur a tratti grezzi nei filmati, facendo risultare in questo modo la qualità poco omogenea, anche se il livello complessivo è sufficientemente alto. Per intenderci, ci troviamo di fronte ad alcune scene ben realizzate e ad altre che invece sembrano sotto tono rispetto alle prime.

Durante il gioco, la grafica si mantiene su livelli medio-alti, pur senza far gridare al miracolo.

Il sonoro è anch'esso complessivamente ben fatto, almeno per quel che riguarda gli intermezzi animati tra un livello e l'altro; meno riuscito, soprattutto a causa della ripetitività, quello che possiamo ascoltare durante il gioco, che sembra fin troppo spesso uguale a se stesso. Si tratta comunque di un difetto riscontrabile nella stragrande maggioranza dei videogiochi.

La giocabilità è altissima: indubbiamente, grazie alla varietà di armi e alla immediatezza del sistema di controllo, Deka 2 è un gioco che riesce ad avvincere il giocatore fin da subito. Le mosse spettacolari, gli effetti pirotecnici e gli scenari ben assortiti hanno inoltre un ruolo importante nel definire l'atmosfera spettacolare e leggera del titolo. Ma la vera nemesi di Deka 2, come già notato, è la longevità. Perché? Perché ci troviamo di fronte a un gioco veramente corto. Mezz'ora circa per portarlo a termine, senza contare il fatto che i crediti sono infiniti e questo non aiuta certo. Inoltre, il livello di difficoltà stesso non è certo settato su livelli altissimi; anche con pochi crediti, finirlo in un tempo relativamente breve non dovrebbe essere un'impresa impossibile. L'impressione che si ricava da Deka 2 è che sia una conversione da coin-op, dato che i giochi da sala sono mediamente più facili e brevi di quelli appositamente sviluppati per piattaforme casalinghe; devo però ammettere che, se esiste un coin-op di questo titolo, non l'ho mai visto. E' un vero peccato che un gioco così divertente sia gravato da un difetto tanto clamoroso; nonostante la bassa longevità, infatti, Deka 2 costa più o meno come tutti gli altri giochi per Dreamcast, e cioè una cifretta notevole... Cifra che, sulla lunga distanza, non dimostra di valere. Peccato, davvero.

console

MACCHINA
DREAMCAST

GRAFICA	88
SONORO	87
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	45
GLOBALE	**70**

giudizio

Finché ci giocherete, vi ci divertirete. Solo che non credo ci giocherete per più di mezz'ora... Deka 2 è un titolo indubbiamente adrenalinico e sicuramente divertente, ma viene letteralmente stroncato da una longevità irrisoria, dovuta sia alla brevità del gioco in sé, sia alla possibilità di continuare all'infinito grazie ai crediti illimitati. Un vero peccato: un livello di difficoltà meglio calibrato, una maggior lunghezza e un numero limitato di crediti avrebbero potuto rendere questo titolo un capolavoro.

Il 1° Cash & Carry di Roma e del Lazio dedicato
"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

Affidatevi ai professionisti della distribuzione di
VIDEOGAMES - CONSOLLE - ACCESSORI

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO

ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

DISPONIBILI LE NUOVE "ACTION FIGURES"
TELEFONATECI PER INFORMAZIONI E PREZZI

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA M Furio Camillo

0678349839 - 067822410 FAX 067858177

Visitate il nostro sito internet: http://www.totalgames.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose? Contattateci totalgames@flashnet.it

PROPOSTE GRAFICHE - ROMA

Sergio "Ray" Porcellini

DIVER'S DREAM

Info	
TITOLO GIOCO	DIVER'S DREAM
DESCRIZIONE	GLU GLU GLU
GIOCATORI	1
CASA SOFTWARE	KONAMI

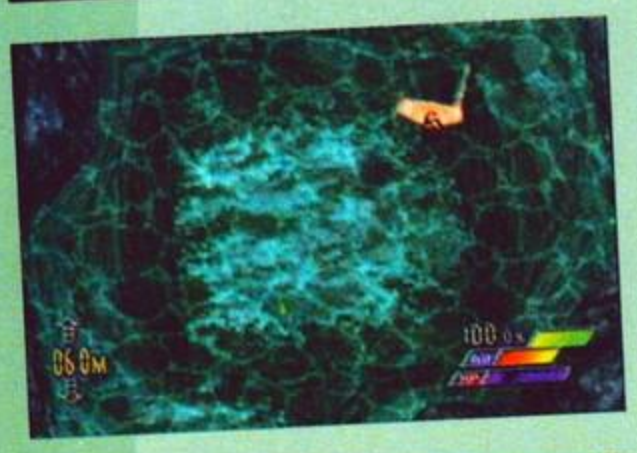
Il mare è bello. Ispira tanto sentimento. Fa innamorare la gente. Sì, d'accordo, però pulite quella macchia di petrolio!

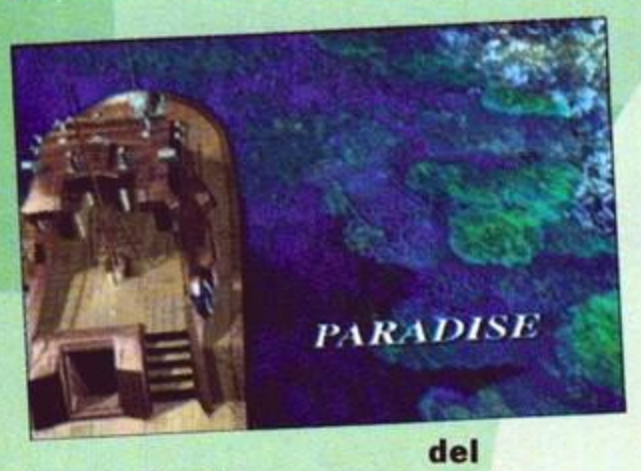
Vi piace il mare? A me no. Lo detesto. Ci sono andato in vacanza per anni e l'ho sempre odiato. Non sopporto il caldo, non mi piace la sabbia che finisce sempre nelle scarpe (e che si riscalda in maniera impietosa sotto il sole), sono disgustato dall'acqua salata e sono fermamente convinto che i pantaloncini corti mi stiano malissimo. Insomma, cercate di capirmi: io sono milanese e a Milano in estate fa un caldo mostruoso. Se devo andare in vacanza non mi dirigo certo in un posto in cui si suda ancora di più! OK, so che molti milanesi non condivideranno la mia opinione, ma che ci volete fare? Tra l'altro, per quest'anno le mie vacanze si preannunciano praticamente nulle e pare che, come già l'anno scorso, me ne resterò nella città del Duomo a sciogliermi allegramente. Va' là, godetevi la vostra gitarella al mare o in montagna che, nel frattempo, io sto lavorando e quel che è peggio, se il passatempo preferito del nostro caporedattore sarà rimasto lo stesso di questi giorni, la musica di sottofondo del mio lavoro sarà costituita da una serie di frasi tratte da alcuni film comici abilmente mixate e alterate con la sapiente maestria di chi non è capace.

Tra i molti individui che si recano al mare, però, non ci sono solo i classici vacanzieri alla ricerca di un po' di relax: abbiamo anche individui più misteriosi e dai fini meno diretti. Tra di essi, il protagonista di questo Diver's Dream, che si avventura nelle acque di chissà che mare allo scopo di ritrovare qualcosa di prezioso e antico. La trama del gioco trae pretesto dalle traversate transoceaniche di inizio secolo, quelle, per intenderci, che coprivano tutto l'Atlantico da un capo all'altro. Tra i transatlantici che si sono buttati in questa impresa, c'è anche il celeberrimo Titanic, che ha ispirato quel film che in tanti sono andati a vedere. A proposito, lo sapete qual è il vero finale, quello che non è stato mostrato al cinema? Ma sì, dai, quello in cui il personaggio interpretato da Di Caprio fa naufragio su di un'isola insieme a dodici marinai che... Va bene, non divaghiamo. Dicevo, le traversate transoceaniche. Il Titanic non fu l'unica nave che non riuscì a portare a termine il proprio viaggio: tra di esse ci fu anche un transatlantico di trecento metri che affondò per cause non meglio precisate, ma che portava a bordo dei tesori inestimabili e che ora giace sul fondo oceanico in attesa che qualcuno se la vada a saccheggiare. E indovinate chi sarà mai questo qualcuno! Non riuscite ad immaginarlo, vero? OK, passiamo oltre. Voi impersonerete un impavido sommozzatore privo di mezzi ma pieno di iniziativa.

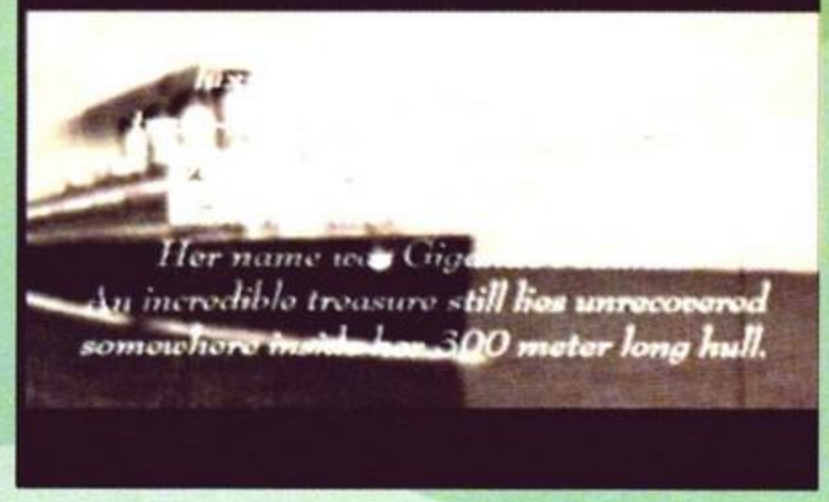
Il personaggio in questione si reca nel luogo in cui dovrebbe essere affondata la nave di cui sopra. Luogo che non viene specificato ma, a giudicare dai nomi degli abitanti (Roberto, Basilio...) direi essere sulla costa italiana. O forse spagnola. O portoghese. La domanda è: come ci è arrivato il transatlantico? Beh, è anche possibile che il villaggio costiero

che fa da base per le vostre spedizioni sia sudamericano e questo spiegherebbe qualcosa. Ma, a pensarci bene, chi se ne frega? A me piace pensare che il luogo dell'azione sia l'Italia; non per patriottismo, ma perché questo renderebbe la cosa molto più insensata e, quindi, divertente.
Qui incontrerete ben presto un tizio che si offrirà di aiutarvi nel tentativo di recuperare i tesori

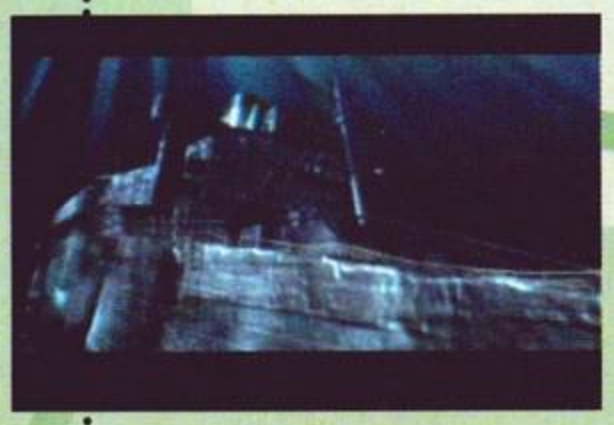




del transatlantico scomparso. La prima cosa che dovrete fare per riuscire nell'impresa sarà equipaggiarvi a dovere, rifornendovi dell'attrezzatura da sub che, pur essendo voi un sommozzatore esperto, non possedete affatto. A tal scopo, dovrete svolgere tutta una serie di compiti, per conto di terzi, ovviamente concernenti l'esplorazione di ambienti subacquei. E qui salta fuori la vera natura del gioco, che può risultare criptica per certi aspetti, ma che diventa evidente una volta intrapresa la vostra prima missione. Dovrete muovervi in un ambiente acquatico, impersonando un sub e confrontandovi con tutti quei problemi che si incontrano normalmente sott'acqua, quali creature ostili, pesci velenosi e, soprattutto, la mancanza di ossigeno. Già, perché, come spiegavo, inizierete il gioco senza uno straccio di attrezzatura. Se ne deduce quindi che dovrete spesso cercare delle riserve d'aria subacquee nel corso delle vostre esplorazioni. Il vostro primo compito sarà recuperare la macchina fotografica che un

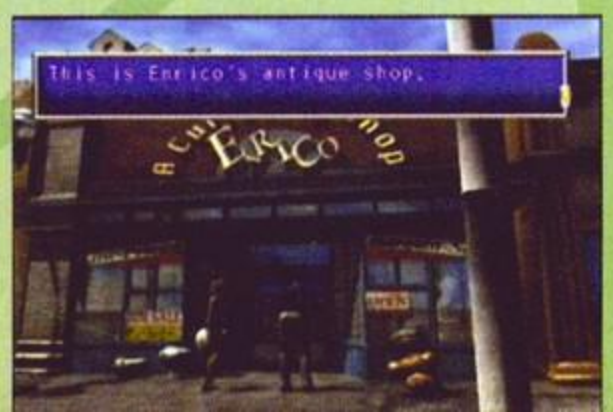


venditore di materiale per immersioni ha perso in fondo al mare. In cambio, riceverete un paio di vecchie pinne. Cosa che può andare bene finché si tratta di un gioco, ma che sarebbe schiavismo vero e proprio nella realtà: voi scendete sott'acqua senza equipaggiamento, venite riempiti di spine di scorfano, venite tormentati da budini fluttuanti, rischiate di morire per mancanza d'aria e ricevete in cambio un paio di fot***e pinne? Ce ne sarebbe abbastanza per massacrare il rivenditore di cui sopra, stendendolo al suolo; peccato che il gioco non preveda questa opportunità. Il tutto prosegue più o meno in questo modo, mentre la trama si dipana tramite una serie di filmati di intermezzo tra una missione e l'altra e vi narra delle vostre peripezie. Una volta conquistato l'equipaggiamento e fatto conoscenza con una serie di



individui più o meno simpatici (ma sempre pronti a chiedervi di rischiare la vita in cambio di un tozzo di pane), sarete finalmente pronti a lanciarvi all'esplorazione del relitto, per scoprire i suoi incredibili segreti. Durante i vostri viaggi potrete trovare alcuni oggetti utili, che possono andare dalla classica energia addizionale all'antidoto contro i veleni, ad attrezzature dall'utilizzo che diverrà evidente più avanti.

Cosa si potrebbe dire di questo Diver's Dream? Indubbiamente si tratta di un prodotto che non presenta grandi qualità dal punto di vista tecnico (fatta eccezione per l'introduzione), come sarebbe invece stato lecito aspettarsi da un titolo con il marchietto della Konami in copertina: all'inizio del gioco veniamo accolti da un'introduzione veramente evocativa, che riesce a infondere al tutto un'atmosfera da avventura grafica davvero notevole. Passiamo poi a un filmato animato che fa da introduzione alle vostre avventure, anch'esso di alta qualità. Durante il gioco vero e proprio, invece, la grafica si mantiene su livelli medi: discreti fondali, anche se un po' troppo cupi (ma, del resto, ci troviamo sott'acqua), fluidi i movimenti del vostro personaggio e un po' meno belli quelli delle creature acquatiche che incontrerete. C'è inoltre qualche problema con le texture, che tendono talvolta a compenetrarsi, ma niente di grave. Il sonoro è di simile qualità: anch'esso è molto bello nell'introduzione e si amalgama perfettamente con l'aspetto visivo, consentendo un'immedesimazione notevole. Nel complesso, sembra quasi di vedere un documentario, manca solo la voce di quel tizio che commenta i filmati di Quark. Abbiamo quindi un titolo che si presenta bene e che ha indubbiamente delle frecce interessanti al proprio arco (o forse dovrei parlare di arpioni e fiocine?), ma com'è il gioco in sé? Nel complesso, direi che si tratta un titolo abbastanza ripetitivo: consiste semplicemente nell'avventurarsi in un gruppo di livelli acquatici alla ricerca di qualcosa, tentando di schivare le varie minacce che vi si opporranno e cercando di raccogliere quanti più oggetti utili possibile. E' vero, gli scenari variano con il proseguire delle missioni, ma il tutto non riesce a scrollarsi di dosso quella sensazione di ripetitività che è il suo tallone d'Achille. Anche se i programmatori hanno cercato di sviluppare attorno al gioco una trama interessante, gli unici momenti in cui sarete chiamati ad agire direttamente (cioè a compiere azioni che non siano decisioni "tattiche", come decidere come spendere i soldi che avrete guadagnato, per esempio) saranno quelli in cui vi troverete sott'acqua. Che dire, quindi? Diver's Dream è un titolo che mi sento di consigliare agli amanti delle immersioni e dei sommozzatori; un gioco che, nell'ambito della nicchia nella quale si introduce, è indubbiamente programmato con competenza. Peccato solo che non susciti abbastanza interesse da accalappiare anche il giocatore medio.



console

MACCHINA
PLAYSTATION

GRAFICA	80
SONORO	80
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	**81**

giudizio

Questo Diver's Dream è sicuramente un gioco programmato secondo standard inferiori agli abituali Konami, e risente purtroppo di una eccessiva ripetitività, che lo porta a risultare noioso dopo poco tempo. Questo non sig gnifica che sia da buttare, ma la limitatezza del gameplay lo rende un titolo adatto a chi non cerca niente di diverso.

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA GRAPHIC KIT SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/grapkit.htm

Db-Line

Me l'ero vista "GRIGIA" ma poi...

PLAY STATION GraphicKit®

SCEGLI IL TUO FANTASTICO KIT ADESIVO IN PVC E PERSONALIZZA LA TUA PLAYSTATION.

I KIT SI APPLICANO VELOCEMENTE, NON GENERANNO BOLLE, SONO RIMOVIBILI E NON LASCIANO RESIDUI DI COLLANTE ADESIVO SULLA CONSOLE.

NOVITA'
FORZA VIOLA

A SOLE
L. 24.900 !!

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:
Db-Line

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

PlayStation

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

PRODOTTO REALIZZATO DA:
Promo Video S.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

TM

REVIEW

Sergio "Ray" Porcellini

FIGHTING FORCE 64

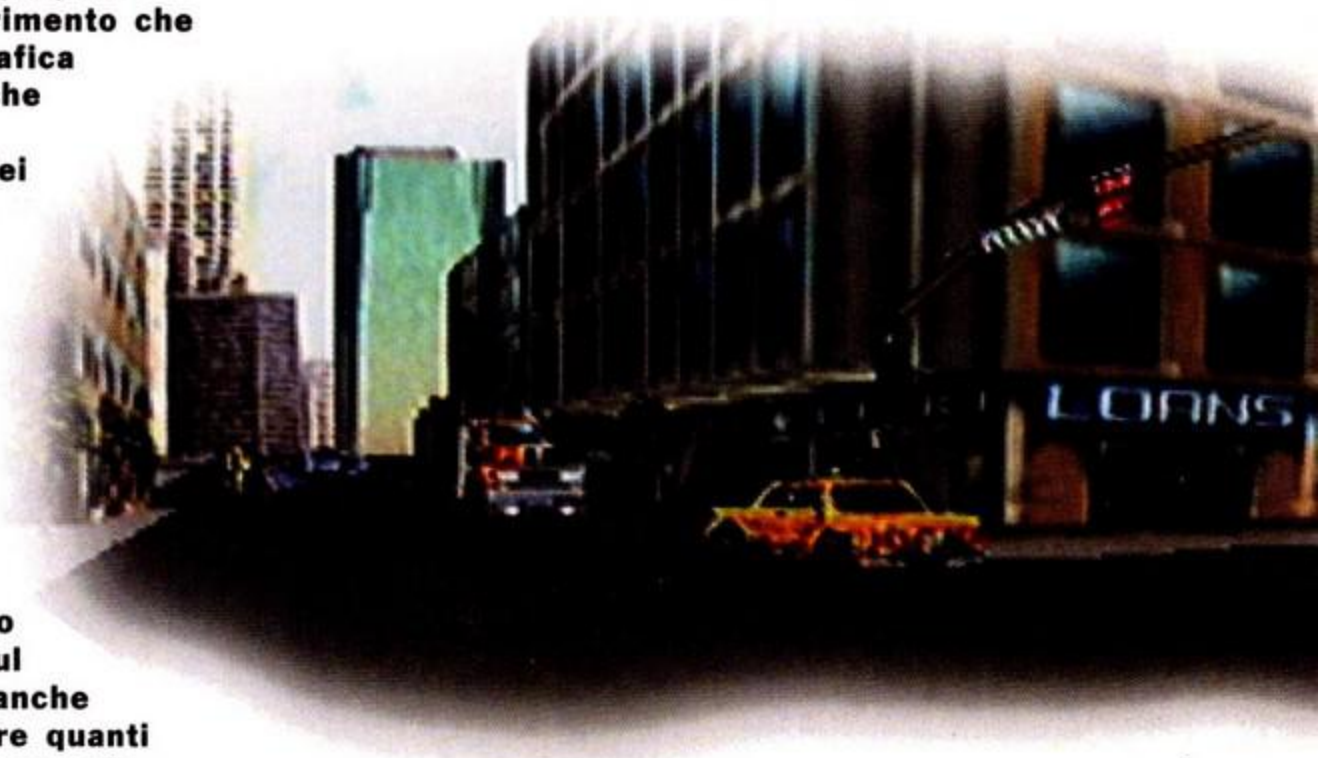
info	
TITOLO GIOCO	FIGHTING FORCE 64
DESCRIZIONE	PICCHIA E FAI MALE
GIOCATORI	1-2
CASA SOFTWARE	EIDOS

Wow! Era proprio ora che un gioco come Fighting Force facesse la propria comparsa anche su Nintendo 64!

Non guardatemi male, il tono dell'introduzione era sarcastico: non mi è mai piaciuto il picchiaduro della Eidos e, se anche fossi stato un possessore di Nintendo 64, non credo proprio che avrei sentito la mancanza di una conversione. Adesso, poi, dato che questa conversione esiste, sono sicuro di non sentirne l'assenza. Nonostante ciò, non sono certo partito prevenuto nei confronti della versione nintendiana di uno dei primi beat 'em up tridimensionali a scorrimento: in fondo, rispetto all'uscita su Playstation e su computer, è passato un bel po' di tempo e i programmatori hanno sicuramente avuto modo di rivedere quelli che erano i principali difetti delle precedenti release, ovvero la scarsità di mosse e il sistema di controllo leggermente impreciso. O almeno, questo era quello che pensavo. Ma vediamo di far un po' d'ordine in questa recensione e partire, come è sempre bene fare, dalla trama. Allora, siamo alla fine del Ventesimo secolo, e il mondo intero è sconvolto dalla esplosioni atomiche... Ehm, non scusate. Dicevo, siamo alla fine del Ventesimo secolo e il simpatico Dr. Zeng, un ex agente governativo coinvolto in parecchie questioni sporche (oltre che ben noto scienziato radicale e professore di Teologia), arriva a una conclusione piuttosto catastrofica: il mondo finirà nel 2000! E' talmente convinto di questa sua tesi da riuscire a fare parecchi proseliti, che lo aiutano nella preparazione al giorno fatale. Ora, c'è da premettere che il buon Zeng non è esattamente l'individuo più sano di mente del globo terracqueo: è brillante e capace in qualsiasi cosa faccia, ma è anche un megalomane inguaribile, forse come conseguenza delle droghe sintetiche preparate per il governo e sperimentate su se stesso e sulla propria famiglia. Si vede come il salvatore del mondo, il prescelto, il più gran figo della Terra, e agisce di conseguenza. Potete immaginare il suo disappunto quando, il primo giorno del 2000, si rende conto che il mondo non ha poi

molta voglia di finire. Tutto va avanti come al solito, tutto procede come se niente fosse. Cosa penserebbe, a questo punto, una persona normale? Penserebbe di essersi sbagliata. Ma Zeng non è certo un tipo qualsiasi: è fermamente convinto che qualcosa sia andato storto. Fortunatamente, si era preparato a questa eventualità: ha infatti un piano di riserva che, tramite l'uso di armi biologiche e del proprio esercito personale, è fermamente intenzionato a portare a termine. E' infatti convinto che sia suo compito porre fine al mondo, correggendo questo inspiegabile errore che ha impedito al nostro pianeta di terminare quando avrebbe dovuto farlo. Ma Snapper, un ex seguace del dottore, non ha più intenzione di sopportare una tale corruzione e decide di tradire Zeng e di chiedere a un'amica di fermare le mire criminali del pazzo esaltato. Mace Daniels, questo il nome dell'amica in questione (una donna chiamata Mazza... Mi dà da pensare), è un'esperta mazzuolatrice e riunisce così un gruppetto di vecchi compagni di merende per andare a cantarne quattro al dottor Zeng. Comincia così l'avventura dei nostri quattro eroi, che dovranno farsi strada tra le orde dei nemici cattivi, fino a raggiungere la base di Zeng e fargli mangiare la peperonata.

Fighting Force è, come già scrivevo poco sopra, un picchiaduro a scorrimento che si avvale di una grafica tridimensionale e che può vantarsi di essere stato uno dei primi del genere a uscire su Playstation. All'inizio del gioco, voi scegliete uno dei quattro eroi della situazione e vi lanciate contro il rifugio di Zeng, riempiendo di mazzate tutti coloro che si pareranno sul vostro cammino e anche cercando di sfondare quanti più elementi dello scenario possibile. Avrete ovviamente la possibilità di giocare anche in due contemporaneamente (e perché non in quattro, visto che il Nintendo 64 ha la quadrupla porta per i joypad di serie?), ciascuno con un personaggio diverso. I tasti che hanno una qualche funzione sono fondamentalmente tre: il pulsante dei pugni, quello dei calci e quello della corsa. Scordatevi di combinarli in mosse complesse o in prese particolarmente tecniche, perché potete farlo solo entro certi limiti. Per esempio, se state correndo, potrete decidere di lanciarvi sull'avversario in due modi differenti (a seconda che premiate il calcio o il pugno); concatenare tra di loro delle combo degne di questo nome è pura utopia, tanto che viene da chiedersi perché si sia stabilita una differenza tra pedate e cazzotti... Come capita in tutti i giochi di questo genere, troverete diverse armi lungo il vostro percorso, divisibili fondamentalmente in due categorie: oggetti contundenti e sputapiombo; nella prima classe rientrano manganelli, randelli, coltelli, barili e attrezzatura varia che deve essere sbattuta direttamente contro il nemico; nella seconda si annoverano invece le pistole, dal limitato numero di colpi (ma anche gli altri oggetti di distruzione si consumano col tempo), con le quali potrete colpire a distanza i vostri antipatici avversari. In genere, le armi verranno fatte cadere dai vostri nemici una volta che li avrete pestati per benino, ma potrà anche succedere che vi vengano fornite di base all'inizio di alcuni livelli, nonché di trovarne in seguito alla distruzione di elementi di scenario. A tal proposito, bisogna notare che il fare a pezzi qualsiasi cosa inanimata vi troviate di fronte non è semplicemente un discreto diversivo mentre aspettate nuovi



nemici, ma anche un sistema per guadagnare punti addizionali, che si sommeranno a quelli normalmente totalizzati per aver massacrato i nemici.

Vediamo un po' ora di descrivere questo prodotto dal punto di vista tecnico. Allora, la grafica non è orribile, ma non è nemmeno quello che si definirebbe un capolavoro di programmazione moderna. Pur vantando un discreto uso dei colori e una buona fluidità nei movimenti dei personaggi, i poligoni sono piuttosto grezzi e lo spixellamento è abbastanza evidente; difetti questi che sono solo leggermente mitigati dall'eventuale presenza dell'espansione di memoria. Una tale realizzazione poteva andare bene qualche anno fa, quando Fighting Force è uscito su Playstation; ormai, i livelli di programmazione sono andati oltre e sarebbe lecito aspettarsi qualcosa di più, soprattutto da una macchina come il Nintendo 64. Buone invece le ombreggiature. Il sonoro è davvero sotto tono: le musiche di sottofondo non sono poi così male, ma alcuni effetti sono veramente orribili (su tutti: la mitragliatrice che vi spara contro alla fine del secondo livello) e, in genere, il tutto non riesce a raggiungere livelli davvero interessanti.

Passiamo alla giocabilità: la prima parola che mi viene in mente per descriverla è

SPRIZZIAMO SIMPATIA DA TUTTI I PORI!

Poteva forse mancare il classico box con la descrizione di personaggi & interpreti? Sì? E invece io ce lo metto lo stesso! Ecco qui il gruppo di simpaticoni con il quale vi troverete inevitabilmente a interagire. Teneteli bene a mente, perché sentiremo ancora parlare di loro (in realtà, non credo, ma le vie del Signore sono infinite).

MACE DANIELS

ETÀ: 21
IQ: 200

Questa simpatica ragazzuola incarna il classico stereotipo della bella del paese bella che so'. E usa questa sua qualità per avvinghiare l'avversario prima di terminarlo con qualcuna delle sue tecniche paiura. Chi ne ha scritto la descrizione sul manuale la definisce come una donna consapevole del proprio magnetismo sensuale, una che se ne frega degli uomini. Ha intenzione di opporsi al Dr. Zeng, più che altro per guadagnarne fama a fortuna, oltre che per il suo amore per il pericolo.

HAWK MANSON

ETÀ: 26
IQ: 187

Un tempo combatteva per raddrizzare i torti sociali nel mondo, oggi è un vigilante. Conosce Mace già da un po' di tempo e pare che abbia un debole per lei, tanto che decide di imbarcarsi in questa avventura proprio dietro sua richiesta, benché abbia già altri impegni. Un'altra delle sue motivazioni consiste nel fatto che questo, dopo molto tempo di lavori sporchi, sembra un incarico che abbia almeno un po' di bontà in sé... Mah!

BEN "SMASHER" JACKSON

ETÀ: 29
IQ: 106

Questo tizio è un galeotto che la prigione "affitta" dietro pagamento a chiunque abbia bisogno delle sue prestazioni in materia di massacri. Un cliente regolare in tal senso è proprio Hawk Manson, che anche stavolta decide di portarsi dietro il buon Ben per farsi dare man forte in quest'impresa. Già, perché il caro amicone Smasher è un vero schiacciasassi vivente, una specie di buldozer su due gambe, in grado di infliggere un danno mostruoso anche solo con un soffio.

ALANA MCKENDRICK

ETÀ: 17
IQ: 240

Sorpresona! Questa è la figlia illegittima del Dr. Zeng, oltre che un'assidua frequentatrice di rave party. E' anche una studentessa e questo, unito alla sua attività notturna, le concede poche ore di sonno. Ce l'ha con suo padre perché ha tentato di sperimentare su di lei delle droghe di propria invenzione; quando Mace le chiede di unirsi all'allegra brigata di mazzuolatori, è fin troppo felice, benché sappia esattamente della pericolosità di suo padre.

DOCTOR ZENG

ETÀ: E CHI LO SA?
IQ: 300+ ('MAZZA!)

E' il capo dei criminali, un vero cattivaccio, i cui reali scopi sono ancora sconosciuti, ma sembrano coinvolgere la distruzione totale del mondo come noi lo conosciamo. Lo so, è banale, ma non me lo sono mica inventato io!

FIGHTING FORCE 64

Molto simile alla propria controparte per Playstation, Fighting Force 64 ne conserva le caratteristiche e i difetti. A una realizzazione tecnica che non sfrutta appieno le potenzialità della console sulla quale il gioco è stato sviluppato, associa la stessa giocabilità della versione per il 32 bit Sony che, in realtà, non si era certo distinto sotto questo punto di vista. Tenete presente che il voto mediamente alto deriva dal fatto che non ci sono poi molti beat 'em up a scorrimento su Nintendo 64...

giudizio

console

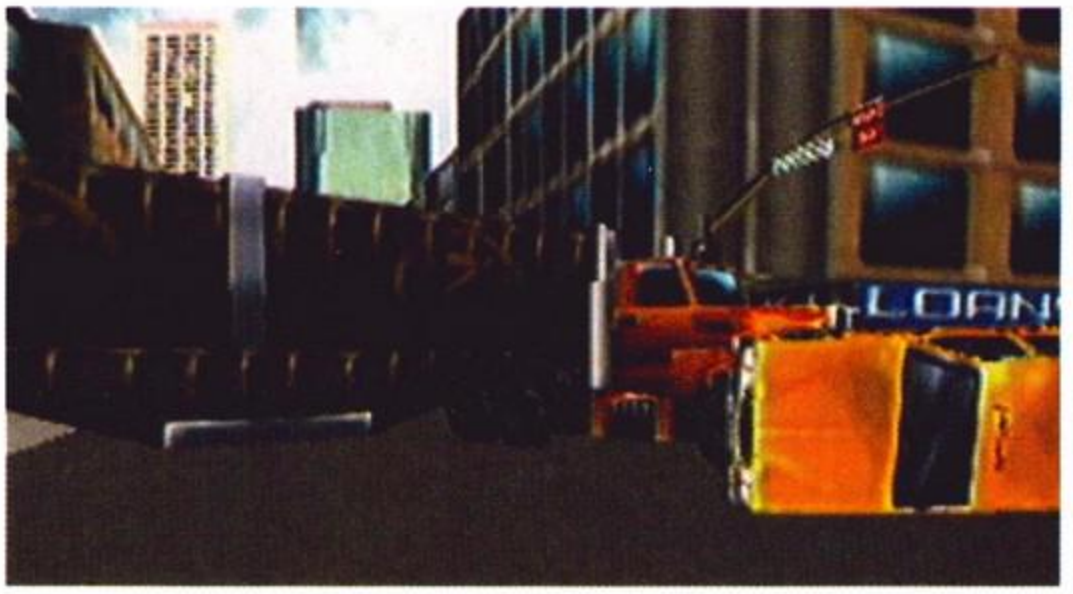
MACCHINA
NINTENDO 64

GRAFICA	84
SONORO	80
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	85

GLOBALE 80

quello di dare un'occhiata a Quake 2 che, in ragione di quanto vi piace, potrebbe valere l'acquisto anche se ne possedete già la versione su PC (giacché quella su console ha dei livelli diversi). D'altra parte, è anche vero che non ci sono molti picchiaduro a scorrimento su Nintendo 64 e questo Fighting Force potrebbe appagare la sete di mazzate di qualcuno... Però a me non piace.

"limitata". Perché? Per la scarsa varietà di mosse, principalmente: mettetevi davanti all'avversario, premete pure i tasti a caso e potrete massacrarlo senza troppi problemi. Certo, è un difetto comune a molti picchiaduro a scorrimento, ma questo non aiuta a renderlo meno fastidioso: dopotutto, è abbastanza deprimente pensare che il beat 'em up a scorrimento più bello e ricco di mosse che io abbia mai visto è ancora il vecchissimo Streets of Rage 2 per Mega Drive (con il quale gioco ancora ogni tanto). Secondo difetto parecchio fastidioso è il sistema di controllo, che è rimasto lo stesso della versione Playstation: al tempo, ricordo che non mi piacque perché lo trovavo troppo approssimativo. Era abbastanza difficile puntare direttamente un avversario, con il risultato che ci si trovava spesso a menare mazzate in aria mentre i nemici, a breve distanza, ti riempivano di cartelle. Le cose non sono cambiate molto: il difetto è sempre quello, e, anche se con il tempo ci si fa l'abitudine e si riesce a raggiungere i cattivi con una certa precisione, non si può negare che non risulti certo il massimo dell'immediatezza. Questo Fighting Force 64 è dunque un titolo il cui peggior difetto è quello di somigliare fin troppo alle sue precedenti versioni, che già non erano granché. Sembra che i programmatori si siano limitati a prendere quello che già c'era e a farne una conversione pura e semplice, senza tentare alcun miglioramento. Se volete spendere il vostro budget mensile in videogiochi, il mio consiglio è



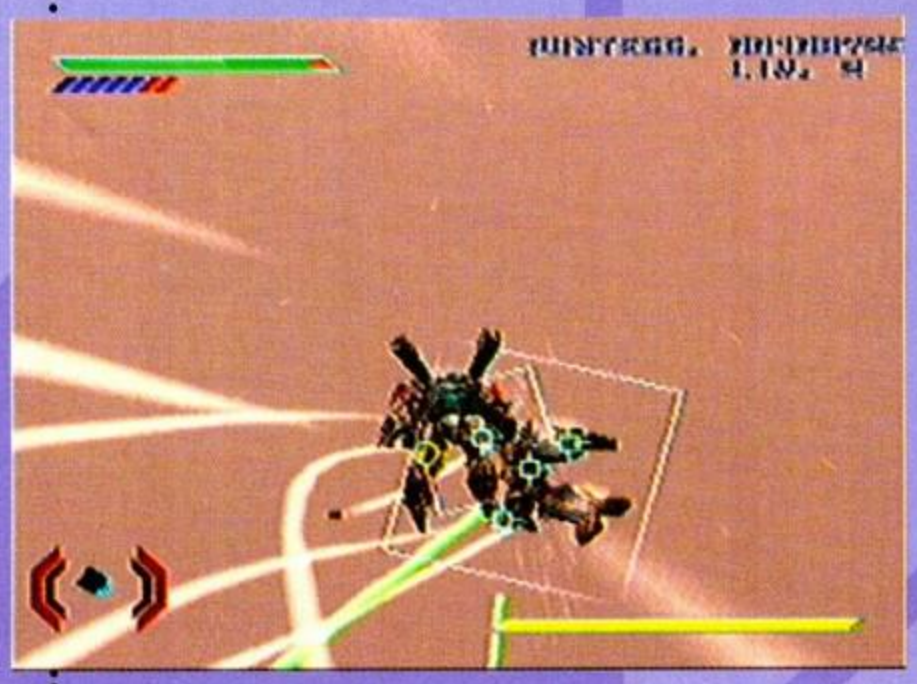
Sergio "Ray" Porcellini

OMEGA BOOST

Info

TITOLO GIOCO	OMEGA BOOST
DESCRIZIONE	AMICI MIEI, SONO PETER REY
GIOCATORI	1
CASA SOFTWARE	SONY

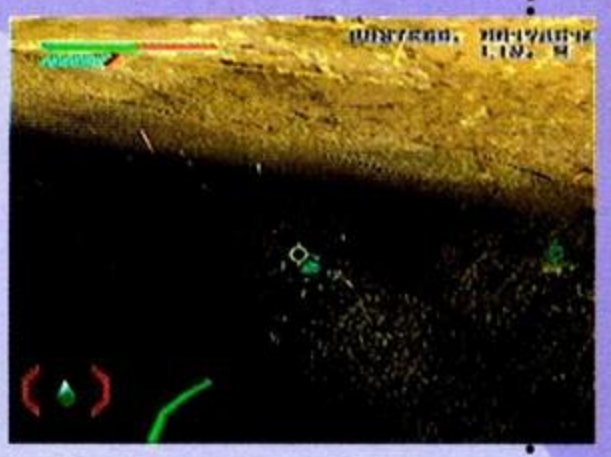
A tutti i simpaticoni a bordo dell'astronave: siamo attaccati dai nemici cattivi, brutti, puzzolenti e pelosi. Dirigetevi tutti ai vostri posti di combattimento. Ma prima fatevi una doccia, eh?



Toh, ma guarda, un gioco sui robottoni giganti. Se ne sentiva proprio la mancanza. Peccato che questo titolo sia incentrato su di un fantomatico Omega Boost, ovvero un mezzo meccanico inventato per l'occasione. Ma vi ricordate del Grande Mazinga? Altro che Gundam, nessuno ce la faceva contro di lui! I robot giganti alla Go Nagai, nonostante la spietata concorrenza del filone "realistico" all'interno del quale si inserisce anche il succitato Gundam, sono, almeno da queste parti, di gran lunga i più apprezzati. Volete mettere dei banali Zack, guidati da dei banali soldati, con gli incredibili mostri guerrieri con la testa nel petto? E poi, come dimenticare i raggi gamma, i pugni atomici, i doppi fulmini (con missile laser annesso), grandi tifoni e tutte quelle belle cosette che la facevano da padrone nei vecchi cartoni animati? Non si può, e basta. Mazinga e compagnia sono entrati nella leggenda, sono una vera e propria istituzione, che riesce costantemente a far esaltare i tizi che si piazzano davanti a uno schermo televisivo, soprattutto se i tizi in questione sono particolarmente predisposti a tale esaltazione da un legame affettivo. Come il sottoscritto, per esempio, che ha trovato in Mazin Saga IL fumetto definitivo: Koji, Sayaka, Tetsuya, Actarus, il barone Ashura... Tutti gli eroi della mia infanzia riuniti in un'unica opera... Cosa si può chiedere di più?

Sembra comunque che non tutti la pensino come me: c'è chi predilige invece il filone realistico, quello che punta più sui personaggi che sui robot, quello che mira a ricreare le atmosfere da guerra vera tanto care a certa gente. Omega Boost si inserisce proprio in questo genere, almeno dal punto di vista della trama. Benché il

robot sia al centro della storia, infatti, viene visto semplicemente come un'arma da usare per abbattere i nemici, un semplice scatolone volante dotato di un cannone tanto e di missili a ricerca. Ma qual è, in breve, la storia che sta dietro a questo titolo?
Dunque, niente di particolare, a quanto pare: siamo in un futuro violento e corrotto e i soliti alieni brutti e cattivi attaccano la Terra, fermamente intenzionati a colonizzarla e a farla propria. Ovviamente, gli eroi della situazione non possono starsene con le mani in mano. Non possono stare lì a guardare passivamente. E infatti decidono di scappare, visto che gli extraterrestri sono troppo forti anche per loro. E' a questo punto che entrate in scena voi, i salvatori dell'umanità. A quanto ci è dato di capire, il personaggio che dovrete guidare fa parte di un'organizzazione militare di qualche tipo, con ufficiali e staff di supporto annessi. Tale organizzazione può contare sull'Omega Boost, un robot 'paiura' che costituisce l'unica speranza di salvezza per il genere umano, una macchina avanzatissima dotata di un arsenale devastante e di una corazza impenetrabile. Una cosa veramente incredibile, l'apice della tecnologia umana, la vetta del genio, la punta massima della bellezza del creato, peccato che non sia ancora stata pagata interamente e che costi una barca di soldi... E' soprattutto per questo che dovrete starci particolarmente attenti: se dovesse succedere qualcosa all'Omega Boost mentre voi ci siete sopra, i danni verranno detratti dal vostro stipendio (posto che siate ancora vivi dopo l'accaduto) e questo potrebbe darvi qualche problema di natura economica. Vi solleverà comunque il sapere che la vostra missione permetterà all'umanità intera di continuare a vivere felice: la razza umana non dovrà più fare la guerra con gli alieni, potrà continuare a fare la guerra con se stessa, come sempre.
Omega Boost è uno sparatutto con visuale da dietro o in prima persona (potete cambiare a piacere tramite pressione del tasto Select), che vi mette alla guida del succitato robot, nel tentativo di sventare l'invasione aliena. Vi muoverete attraverso una serie di missioni il cui scopo esatto vi sarà comunicato all'inizio di ciascuna di esse, pur essendo, all'atto pratico, sempre quello: trovate un certo nemico (o anche più di uno) e massacratelo. Come si notava, l'Omega Boost è visto principalmente da dietro e, almeno in teoria, potrebbe finire ogni missione senza muoversi di molto dal proprio posto. Infatti, il tasto direzionale, che serve esclusivamente per dare la direzione al robot (un altro pulsante è adibito all'azionamento dei reattori, che vi permetteranno di muovervi in avanti), sarà tutto ciò di cui avrete effettivamente bisogno per scovare il nemico e farlo fuori (oltre, ovviamente, alle vostre armi). Ciascuna missione prende il via in uno scenario apposito (che può essere lo spazio o un pianeta sul quale siete arrivati), nell'ambito del quale vi muoverete sempre e comunque in aria. La prima cosa che dovrete fare, una volta al comando dell'Omega Boost, sarà cercarvi un nemico da abbattere; cosa decisamente agevole, considerato che un apposito radar vi indicherà la posizione dell'avversario rispetto alla vostra: vi basterà allora girarvi nella direzione indicata e vi troverete in breve di fronte al nemico, pronti a bersagliarlo con le vostre armi. Tritato un cattivo, passerete a quello successivo e così via, fino all'esaurimento degli stessi e alla conseguente conclusione della missione. Tutto qui, fondamentalmente: fate fuori tutti gli extraterrestri che la missione vi propone e passate la livello successivo, punto e basta. Sembra semplicistico? Sarà perché lo è effettivamente.
Per quanto riguarda le armi a vostra disposizione, sappiate che saranno solo due: la prima è un cannone mitragliatore molto classico e poco potente e dei missili a ricerca, sparati a quantità variabili, che, per



l'appunto, si dirigeranno sull'avversario, una volta puntatolo. Questo riduce di parecchio la capacità strategica richiesta per vincere i combattimenti: in sostanza, sapendo che il mitragliatore farà ben poco effetto al nemico, vi basterà aspettare che il sistema di puntamento faccia il proprio dovere e lanciare i missili, che penseranno a tutto il resto, e questo è quanto.

Dal punto di vista tecnico, non ci si può lamentare più di tanto di questo Omega Boost: la grafica è ottima nell'introduzione, veramente notevole e di grande atmosfera e, benché i livelli spaziali non le rendano giustizia a causa della propria monotonia, si mantiene su buoni livelli anche durante il gioco, mostrando un sapiente uso dei colori e nemici davvero enormi e spettacolari. L'unico difetto vero e proprio che si può notare è una certa ripetitività nei fondali, che sembrano quasi uguali da qualsiasi parte ci si giri. Comunque, non si raggiungono mai livelli di eccellenza.

Il sonoro è anch'esso ottimo nell'introduzione, che presenta una musica rockeggiante molto in tono con le scene dinamiche alle quali si accompagna; anche durante la partita, nonostante la ripetitività generale che si ritrova in moltissimi videogiochi, ci ritroviamo di fronte a un commento indubbiamente appropriato seppure, anche in questo caso, non eccellente.

La giocabilità non presenta particolari problemi: il mezzo si muove senza ritardi, il sistema di puntamento è abbastanza preciso e gli avversari, contrariamente a quanto accade in altri titoli simili, non sono così rari da far addormentare il giocatore davanti allo schermo. Fatene fuori uno e subito vi

verrà indicato il successivo: non correrete quindi il rischio di non sapere cosa fare per parecchio tempo. Avrete già dato un'occhiata alla pagella e avrete notato che il giudizio preso da Omega Boost non è poi così alto. Ma perché? Il motivo di ciò è riassumibile in una singola parola: ripetitività. A parte gli avversari e il fondale, infatti, non esiste quasi differenza tra una missione e l'altra; dovrete fare sempre le stesse cose. Il che non sarebbe poi nemmeno un male in sé, solo che nemmeno le modalità d'esecuzione dei vostri compiti cambiano in maniera rilevante. Come ho già notato poco sopra, infatti, vi basterà puntare i missili e lanciare; penseranno i razzi a ricerca a fare tutto il lavoro sporco in vece vostra; la principale preoccupazione che vi dovrà toccare sarà lo schivare i colpi nemici. Tutto questo rende un po' monotono il gioco, minandone la varietà e, di conseguenza, la longevità.

Omega Boost è titolo che parte da buone premesse ma che non riesce a sviluppare nel migliore dei modi le linee guida che si prefigge. Non si tratta certo di un gioco scadente, ma è ben lungi dall'essere un capolavoro. A chiunque stia pensando di acquistarlo, consiglierei di decidere magari dopo averlo visto...

voti

console MACCHINA

PLAYSTATION

GRAFICA	89
SONORO	88
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	**82**

giudizio

Un buon gioco, che si avvale di una realizzazione tecnica dignitosa e di un concept valido, che non è però stato sfruttato fino in fondo. Il suo peggior difetto è senz'altro la ripetitività dei combattimenti, che non necessitano di strategia né di azioni particolari per essere vinti. Si tratta, in breve, del classico capolavoro mancato. Questo non significa che sia brutto, ma che esistono shoot 'em up migliori in circolazione...

DOMINIO

TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI

A VICENZA IN VIA GORIZIA 1/A TEL. 0444 326.362

A BASSANO IN VIA MARINALI 69 TEL. 0424/524639

EMAIL DOMINIO@PROTEC.IT

JOYSTICK fun

VIA LORENTEGGIO, 38 MILANO

TEL. 02 48952821 FAX. 02 48952819

EMAIL JOY.FUN@FLASHNET.IT

TI SEGUIAMO DAPPERTUTTO ANCHE IN VACANZA

QUEST'ANNO NON PERDERAI UNA SOLA NOVITA'

Consegna 24h, garantita

0444 326.362 DOMINIO TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI

02 48952821 JOYSTICK fun

EUROCARD MasterCard VISA CONTRASSEGNO

REVIEW

Stefano "Duspa" Lisi

HOUSE OF THE DEAD 2

IMPORT!

TITOLO GIOCO	HOUSE OF THE DEAD 2
DESCRIZIONE	STERMINATORE DI ZOMBIE
GIOCATORI	1-2
CASA SOFTWARE	SEGA

Benvenuti nella casa dei morti per la seconda volta. Indossate il vestito buono, caricate la pistola e mettete a manetta i Cranberries, che si va a cominciare...

L'ALBA DEI MORTI VIVENTI

E' innegabile che parlando di coin-op la Sega sia da considerare una delle prime tre case al mondo. La sua posizione diventa addirittura incontrastabile quando ci si riferisce a quella particolare branca di videogiochi che sono gli sparatutto con light gun. Titoli come Virtua Cop e House of the Dead hanno fatto la storia del blastaggio collettivo, centrando il bersaglio (è proprio il caso di dirlo) in tutte le versioni e in tutte le puntate pubblicate. La casa di Sonic e Knuckles, inoltre, è sempre stata molto attenta e sensibile alle conversioni casalinghe e i suoi celebri cassoni da sala giochi hanno spesso vissuto una seconda giovinezza nelle case della gente grazie a Megadrive e Saturn prima e Dreamcast adesso (magari di più tra qualche mese). Finalmente, però, nel caso del Dreamcast avremo a che fare con un hardware in grado di eguagliare (e in alcuni casi sembrerebbe addirittura superare) la resa del Model 3 (basti pensare al sensazionale Soul Calibur). House of the Dead 2, titolo oggetto di questa recensione, è una di quelle conversioni particolarmente riuscite. A prima vista, infatti, si ha davvero l'impressione di trovarsi in sala giochi, di fronte al cassone originale. Lo schema di gioco è rimasto intatto e consiste nell'affrontare diversi livelli in sequenza, muovendosi lungo più percorsi prestabiliti, pieni zeppi di ostacoli e nemici pronti a sbranarvi. In pratica ci si trova a osservare lo scenario da una ipotetica visuale in soggettiva regolata e manovrata dal computer. I vostri movimenti, cioè, saranno automatici e l'unica cosa che dovrete fare sarà quella di prendere la mira e

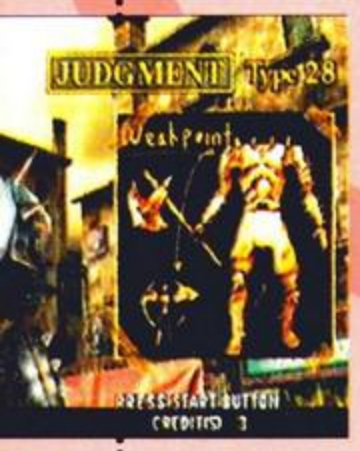
sparare. Il percorso di gioco, comunque, non è unico e a seconda del vostro comportamento (un ostaggio salvato, una chiave recuperata) potrete seguire diverse diramazioni. Geniale. I colpi a vostra disposizione saranno sei e una volta finito il caricatore dovrete ricaricare sparando fuori dallo schermo (o tappando la canna come fanno i tamarri più esperti). Lo scopo del gioco è quello di far fuori tutti i nemici, partendo dai fantaccini iniziali fino ai temibilissimi boss di fine livello.

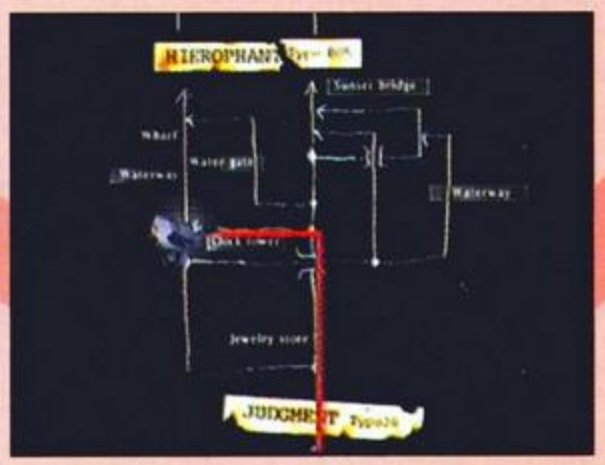
ZOMBIE 1,2 E 3

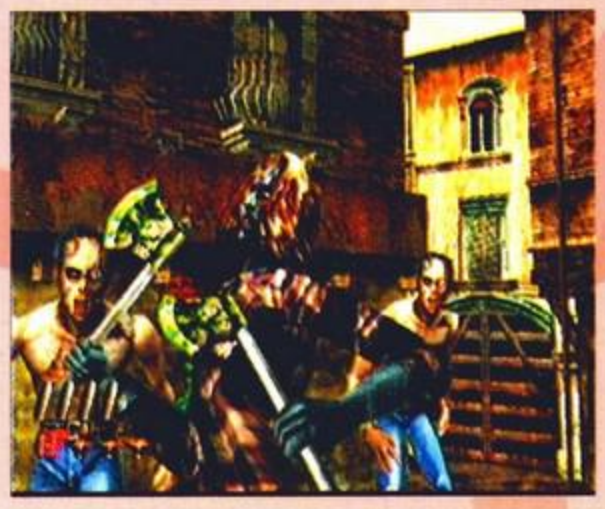
Non credo ci sia bisogno di grandiose e pompose presentazioni in quanto qualsiasi appassionato di videogame avrà

almeno una volta nella vita sentito parlare di questo titolo. In ogni caso, per gli smemorati o per le nuove leve, mi sbilancerò in un concitato "riassunto delle puntate precedenti", in modo da fare luce sulla vera natura di quegli esseri che quando all'inferno non c'è più posto, camminano sulla Terra. La trama che si nasconde dietro House of the Dead 2 è quanto di più semplice e lineare si possa immaginare (e in fondo conta davvero in un gioco del genere?): esperimenti genetici e altre diavolerie portate avanti dal solito manipolo di scienziati pazzi degenerano creando una imprevedibile epidemia e il mondo inizia a popolarsi di esseri il cui passatempo preferito è divorare cervelli umani. Nei panni di un agente governativo, membro di una squadra speciale ben addestrata (dove l'ho già sentita questa?) dovrete recarvi sul luogo del

misfatto e fare piazza pulita di non morti, badando bene a portare in salvo tutti i superstiti assediati dagli zombie. Da qui partono la vicenda e il divertimento, dato che vi



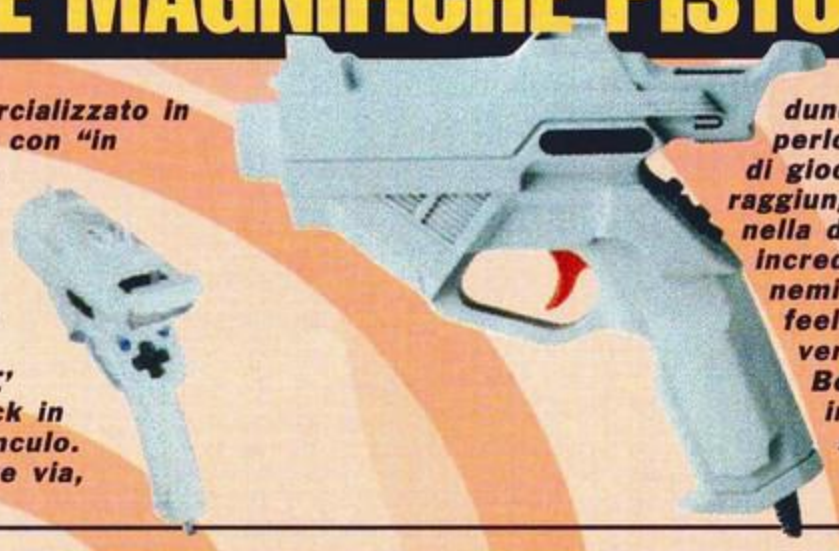




ritroverete a girovagare in maniera "guidata" in sei differenti livelli di gioco, sparacchiando a tutto quello che vedrete muoversi, o quasi. E in effetti va detto che House of the Dead non è uno sparatutto senza cervello, dato che dovrete adoperare una discreta dose di strategia per arrivare alla fine. La ragione di tale avvertimento va ricercata nella differente natura dei nemici che incontrerete e nel diverso approccio che dovrete utilizzare con ciascuno di essi. In generale la regola del colpo in piena testa è quella che vale di più, ma molti avversari si proteggeranno con armature o con oggetti di vario tipo. Inoltre, per aumentare la sensazione di realismo è stato implementato un sistema di riconoscimento delle parti corporee secondo il quale gli avversari non muoiono per un semplice colpo a una mano e generalmente sono necessari più centri per tirarli giù (a differenza di quanto accadeva, per esempio, in Virtua Cop). Discorso a parte meritano i boss di fine livello che generalmente hanno un unico punto debole, generalmente difficilissimo da colpire. Gli avversari sono di diverso tipo

SETTE MAGNIFICHE PISTOLE

House of the Dead 2 sarà commercializzato in due versioni, una normale e una con "in bundle" la pistola per il Dreamcast. Si tratta di un aggeggino dal look decisamente insolito che a prima vista ha suscitato non poco umorismo in redazione. A dire il vero più la guardo e più mi piace e poi risulta essere estremamente efficace, precisa e ben bilanciata. E' possibile appiccicarci un rumble pack in modo da avere la sensazione del rinculo. Se avete un po' di soldini da buttare via, dunque, l'acquisto giusto, perlomeno per questo genere di gioco, è proprio questo, raggiungendo il massimo climax nella doppia pistola per incredibili sfide tra amici o nemici, ricreando tutto il feeling e l'adrenalina dalla versione da sala giochi. Beccateve 'sta foto e iniziate a pestare i piedi sui calli di vostra madre...



e di diversa resistenza. Alcuni lanciano coltelli o barili (che vanno colpiti prima che vi arrivino addosso), altri si arrampicano sulle pareti, altri ancora saltellano per lo schermo in maniera a dir poco irritante. In generale gli zombie cercano di tendere agguati saltando fuori all'improvviso e suscitando veri e propri tuffi al cuore nel giocatore. Le emozioni, infatti, sono decisamente forti e raramente si hanno attimi di respiro. Da tenere sott'occhio i numerosi superstiti che vanno salvati sparando con freddezza e precisione agli zombi che sono loro addosso.
Oltre alla modalità Arcade, vero cuore del gioco, ci sono altri tipi di partita: l'Original Mode, il Boss Mode e il Training Mode. Nel primo caso si ha una variante dell'arcade con un sacco di bonus ed extra; nel secondo si affrontano uno dopo l'altro i temibili boss di fine livello (anche se alcuni sono inizialmente "bloccati" ed è necessario progredire nel gioco per averli disponibili) e nel terzo si affrontano dieci sotto giochi grazie ai quali è possibile allenarsi. Questa sezione è eccezionale e presenta situazioni ed esaltazioni diverse e gratificanti. Il primo esercizio, per esempio, riguarda il tiro di precisione e vi costringe a salvare uno dopo l'altro alcuni umani aggrediti da non morti. Il secondo è una vera palestra per il sangue freddo, dato che vi fornisce un limitato numero di proiettili e due sole possibili ferite contro lo sterminio di una moltitudine di zombie. I livelli di difficoltà sono cinque, anche se va detto che mediamente il gioco è molto ostico.

MA ROMERO NON ERA QUELLO DI DOOM?

Tralasciando miseramente il quesito del titolo (del quale spero tutti voi esperti di videogiochi abbiate capito il doppio senso), veniamo a tirare le somme su questo interessantissimo titolo di mamma Sega. House of the Dead 2 è una conversione pienamente riuscita, un gioco che farà molto parlare di sé e che certamente rappresenterà una delle tante perle con cui si adornerà il Dreamcast il giorno del lancio europeo. L'aspetto grafico è eccezionale con personaggi e fondali in alta risoluzione, dettagliati come raramente si è visto. Tutti gli elementi presenti su schermo sono poligonali e sono ricoperti da texture molto ben realizzate. Qualche personaggio sembra

essere un po' più grossolano, ma nel complesso la qualità grafica è di assoluta eccellenza. Lo stesso dicasi per le animazioni, che pur non rappresentando lo stato dell'arte sono davvero ben fatte. Il frame rate è altissimo (si parla di sessanta fotogrammi al secondo) e la sensazione di fluidità e realismo che ne consegue è notevole. Da

IL TOSO GUIDA IL GUNDAM

Tutti quanti in ufficio sappiamo della passione del nostro collaboratore per i robottoni con i missiloni e in particolare per il celebre pezzo di latta guidato da Sergio Ray... ehm da Peter Rey. Toso non è solo un amante del "raggio protonico", ma è anche uno degli esperti di cheat code e un grande hacker di fama internazionale. Grazie a un paio di chiacchiere davanti a una pinta di birra sono riuscito a strappargli un paio di segreti e sono finalmente in grado di darvi alcune dritte su House of the Dead 2. Si vocifera, infatti, che ci siano un sacco di bonus e add on nascosti, a partire dalle armi extra (shotgun, napalm gun e tante altre) a un incredibile mostrone gigante (Emperor), da un bizzarro ufo a vite extra e caricatori speciali, da pesci al posto dei proiettili a un personaggio nascosto un po' avanti negli anni.
Probabilmente la cosa più sensazionale è che da qualche parte nel gioco è nascosto il primo House of the Dead che sembra attiverebbe una nuova modalità di allenamento. Realtà o fantasia?
Visto che sono buono vi segnalo dove trovare il primo extra. All'inizio del livello 2 eliminate lo zombie a cavallo dell'auto imbizzarrita e, quando la telecamera ruota, sparate sulla portiera posteriore dell'auto blu parcheggiata sulla destra.
Questi simpatici gingilli si possono ottenere ultimando l'Original Mode. Inoltre per accedere a una fantomatica Bonus Room basta finire il gioco salvando tutti gli ostaggi. Per attivare Emperor, dovrete finire il gioco in Boss Mode e... e... nooo, aarghhh...

HOUSE OF THE DEAD 2

fanta horror di serie B sono tutte chicche che vi incolleranno alla sedia, sempre a patto che riusciate a superare il momento di naturale frustrazione derivante dall'altissima difficoltà di gioco. Se avrete la pazienza di provare e riprovare, mandando a memoria schemi e locazioni, vi divertirete un casino e giocherete a House of the Dead per moltissimo tempo. L'azione è non stop e, anche se alla fine dovrete sempre e solo sparare, raramente si ha la sensazione di fare e rifare le stesse cose. A ciò contribuiscono le diverse situazioni e le varie sezioni dei livelli di gioco. Vi aggirerete in case abbandonate, in una Venezia in disarmo, a bordo di un motoscafo... Il divertimento è altissimo, specie se si gioca in due. Contrariamente a quanto avviene con altri giochi di questo genere, inoltre, la longevità è buona e la possibilità di giocare a diversi livelli di difficoltà e di seguire bivi e strade diverse lo rendono molto "replayable".

segnalare anche tutti gli effetti, il fumo, la pioggia e le esplosioni. Naomi è stato spremuto per bene e gli effetti di trasparenza e di ombreggiatura sono davvero eccezionali. Il sonoro, come già detto, è abbastanza limitato, dato che gli effetti si risolvono unicamente nei grugniti dei mostri e nella cattiva recitazione degli attori che danno la voce ai superstiti umani e ai componenti della squadra di soccorso (chissà se verrà localizzato, per settembre?). Le musiche non sono malvagie, ma alla fine nessuno le nota. Il vero punto forte del gioco, comunque è l'atmosfera, e l'adrenalina scorre continuamente nelle vene del giocatore. Gli scenari lugubri, gli zombi raccapriccianti, le situazioni drammatiche in cui si trovano i civili ancora vivi, il sonoro che ricalca quello di celebri film

console

MACCHINA
DREAMCAST

GRAFICA	92
SONORO	88
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**90**

giudizio

Un classico per tutti gli amanti del genere e una conversione sublime. Un po' difficile da portare a termine, ma talmente ricco di bonus ed extra da risultare ugualmente longevo e solo parzialmente frustrante.

ACTION FIGURE SHOP

HADOU-KEN

VIDEO GAMES

THE IMPORTS SPECIALISTS

DVD IMPORT POINT

da noi trovi tutte le ultime uscite americane e i nuovi titoli giapponesi che compaiono settimanalmente e in anteprima sull'esclusiva rivista nippon FAMITSU WEEEKLY

siamo a disposizione per qualsiasi titolo o console tu voglia acquistare, prenotare o avere informazioni.

• SONY PLAYSTATION • NINTENDO 64
• SEGA DREAMCAST • SEGA SATURN

console portatili:
GAMEBOY COLOR • NEOGEO POCKET COLOR • WONDERSWAN

inoltre disponibili su ordinazione con prova in negozio le console giapponesi e americane più rare:

NEC: PC ENGINE - PC ENGINE GT - PC FX
NEO GEO CD
FM TOWNS MARTY
BAN DAI: PIPPIN - PLAYDIA
3DO
ATARI: JAGUAR - LINX
NINTENDO: VIRTUAL BOY - FAMICOM 8 bit new version - SUPER FAMICOM new version
SEGA: MEGADRIVE - MEGA CD - NOMAD

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

VEGA ARCADE BOARD:

CONSOLE: VEGA JUNIOR • VEGA 9000 DX
SCHEDE DISPONIBILI: SYSTEM 12 NAMCO + EHRGEIZ • CPS II CAPCOM • CPS III CAPCOM

E SU ORDINAZIONE QUALSIASI SCHEDA ORIGINALE ARCADE

RICHIEDICI ANCHE I TITOLI PIÙ RARI E INTROVABILI PER QUALSIASI CONSOLE

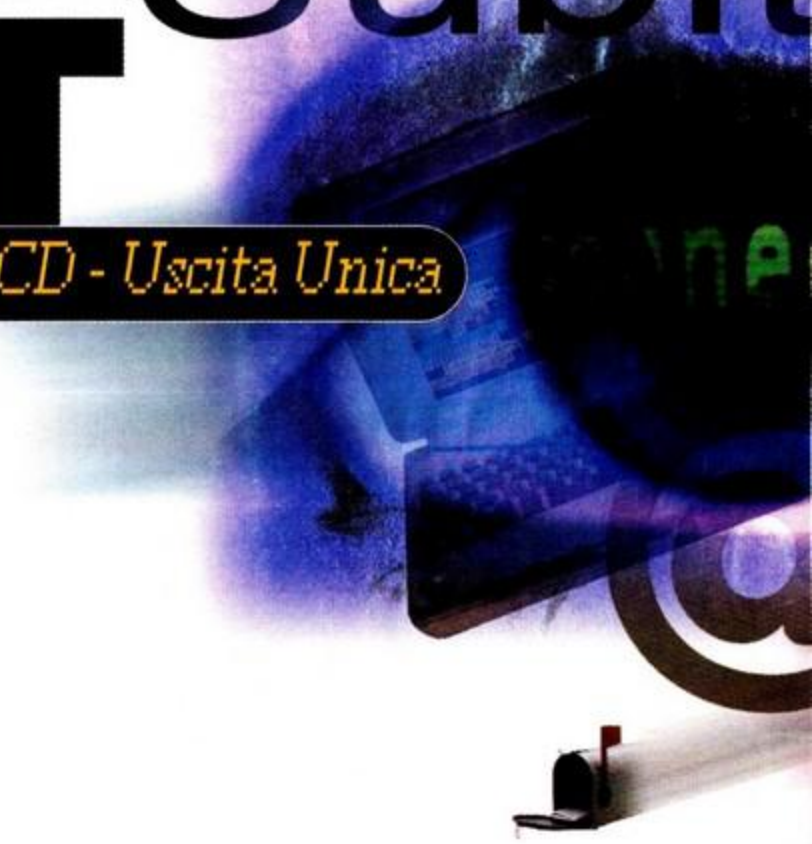
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Pascoli, 35/1N - 37010 AFFI [VR] - CENTRO COMMERCIALE AFFI 1 [1° piano]
Telefono 045 6261288 - Fax 045 6267628

ZETA 2 s.n.c. - 045 6450064

"Corsi autodidattici con obiettivi specifici. I TUOI!"

INTERNET Subit



2 CD - Uscita Unica

- @ Navigare in Internet gratuitamente?
- @ Tariffe telefono dimezzate?
- @ Creare un sito in 5 minuti?
- @ Navigare in modo 'intelligente'?
- @ Configurare il PC e il Mac per Internet?
- @ Registrare un dominio a costi USA?

Un corso ideato per chi non sa cosa sia Internet e per chi già ci naviga.

Prossimamente in edicola

Internet Subito è stato creato con lo scopo di consentire a chiunque di imparare ad entrare nel mondo Internet con meno difficoltà possibile.

Per chi non ha mai configurato un modem, o l'accesso remoto, oppure il browser per la ricezione di e-mail, il tutto può sembrare una vera babilonia.
Con questo prodotto invece, se seguite i tutorial sui cd, il tutto dovrebbe essere davvero un gioco da ragazzi.

Nel primo cd troverete tutto ciò che dovreste sapere per configurare il vostro Mac o PC e tutti i programmi per connettervi al vostro provider, per navigare, per accedere alla posta elettronica e ai newsgroup.

Nel secondo cd invece abbiamo ampliato alcuni concetti e aggiunti altri.

Vi facciamo vedere come settare le preferenze più complesse nei svariati software, vi mostriamo come viene composta una pagina Internet con un editor HTML oppure con il HTML crudo e puro.
Vi spieghiamo qualcosa su JavaScript e parliamo dei service provider, delle tariffe telefoniche e quando conviene collegarsi con quale abbonamento telecom.

Ci sono anche dei concetti che sicuramente interesseranno anche i più esperti e con questi vi offriamo una piccola anteprima del seguente corso "Internet in 8 Ore" nel quale vi mostreremo come lavorare professionalmente in Internet sia come webmaster oppure come creatore di pagine web per la propria azienda o per altri scopi personali.

"Internet in 8 Ore" sarà più complesso di "Internet Subito" ma sempre spiegato nell'usuale maniera chiara e semplice, che anche un vero neofita sarà in grado di creare e gestire un'intero sito Internet come un vero esperto.

"Internet in 8 Ore" sarà in edicola verso fine Settembre 1999.

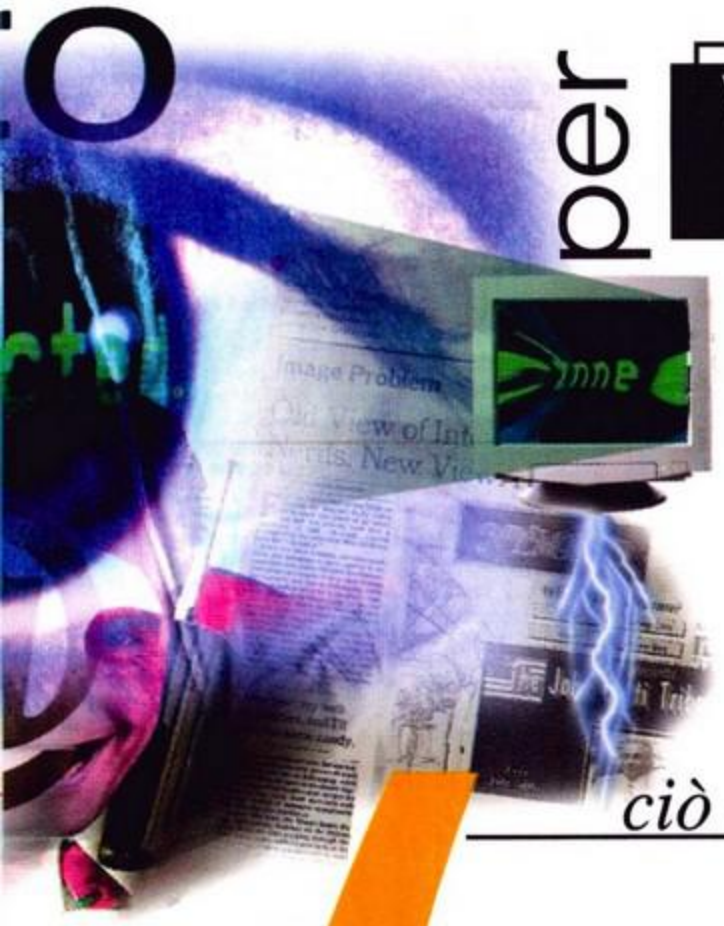
XENIA EDIZIONI

Imparerete a:

- @ Configurare il PC e il Mac per Internet
- @ Configurare il modem e altri settaggi
- @ Accedere al vostro e-mail - risparmiare
- @ Scaricare file con ftp - IRC & ICQ chat
- @ Navigare in Internet gratuitamente
- @ Creare un sito in 5 minuti
- @ Configurare Explorer e Netscape
- @ Tariffe telefono dimezzate
- @ Scaricare immagini e programmi
- @ Qualche accenno all'HTML & JavaScript
- @ TCP/IP - FreePPP- Accesso remoto ecc.
- @ Eudora - Outlook Express
- @ Registrare un dominio a costi USA
- @ Inserire il proprio sito sui motori di ricerche
- @ I migliori motori di ricerca visitati e spiegati
- @ Come accedere a 20.000 newsgroup

Bellafante Design-Milano

Microsoft Windows 3.1/95/98 | MADE WITH macromedia | QuickTime | Mac OS



per

Windows e Macintosh

Internet; la più grande libreria multimediale al mondo accessibile con un click di un mouse...e qualche settaggio qua e là.
Seguite i maestri virtuali su questo prodotto ed il mistero di Internet vi sarà finalmente svelato.

Un corso di 2 CD su tutto ciò che dovreste sapere per andare su Internet e lavorarci.

La Xenia Edizioni è lieta di presentare una serie di corsi interattivi autodidattici, facenti parte della collana "Xenia Educational" e indirizzati non solo a chi lavora quotidianamente con i diversi software trattati, ma anche alle aziende, agli studi grafici, alle tipografie e alle agenzie pubblicitarie, per addestrare il proprio personale.

"Excel Subito", "Internet Subito", "Access Subito", "Word Subito", "Internet in 8 Ore" e "Windows '98 Subito", sono i nuovi titoli della serie "Xenia Educational" che la Xenia Edizioni ha dedicato ai corsi didattici, e che è nata ormai più di 4 anni fa con prodotti come Click & Learn, Photoshop in 8 Ore, Professione Grafico, Programmare in HTML & Java e XPress in 8 Ore.

Con i nuovi corsi aggiungiamo un nuovo settore a quelli già trattati, (la grafica-multimedia), ovvero quello "dell'ufficio" e dei programmi di gestione dei dati, dei database, dei testi, dei sistemi operativi e di Internet.
Naturalmente, tutti i nuovi corsi sono utilizzabili sia dagli utenti Windows che dagli utenti Macintosh e a questo proposito, vorremmo sottolineare con enorme soddisfazione, che anche il corso "Windows '98 Subito" sarà consultabile pure dagli utenti Macintosh, che potranno così apprendere il funzionamento di Windows senza dover necessariamente acquistare prima un PC.
Seguiremo lo stesso procedimento per un corso chiamato "Mac OS Subito" che sarà consultabile anche sulla piattaforma Windows.

Quale aspetto rende unici i nostri corsi autodidattici?

1. Sono strutturati sotto forma di video-lezioni a pieno schermo, presentate attraverso un'interfaccia interattiva dinamica e facile da consultare che consente di seguire facilmente il processo tecnico-creativo che avviene sullo schermo all'interno del software trattato.

2. I maestri "virtuali", ovvero gli istruttori che eseguono le spiegazioni, sono persone altamente qualificate nell'uso del software spiegato e possono inoltre far riferimento alle proprie esperienze pratiche nel campo specifico.

Un maestro virtuale di un corso su Photoshop, ad esempio, non solo è un grafico esperto, ma utilizza il programma da anni, e quindi ciò che spiega non è pura teoria, ma è corredata da esperienze vere e pertinenti, in grado di evidenziare anche le eventuali problematiche che potrebbero presentarsi e di suggerirne le possibili soluzioni.

Questa è una caratteristica comune a TUTTI i corsi della Xenia Educational.

3. Sebbene il materiale didattico sia preciso e altamente pertinente all'argomento trattato, un elemento che contraddistingue i nostri corsi è la modalità di presentazione dei diversi tutorial, che avviene in modo informale: quasi come se un amico venisse a casa vostra e vi spiegasse, in maniera simpatica ma professionale, come usare Access o come creare un sito internet.

4. Oltre al costo dei corsi, accessibile a tutti, specialmente se paragonato ai corsi offerti da strutture professionali (e non), il vantaggio principale è che l'utente li potrà consultare innumerevoli volte, finché non avrà acquisito una completa padronanza di un particolare concetto.

Potrete quindi apprendere seguendo i vostri ritmi, come e dove preferirete: anche alle due del mattino il giorno prima di un'importante colloquio di lavoro, senza nessun vincolo ad orari di frequenza imposti da scuole o da strutture di formazione.

Questa flessibilità risulta molto più efficace (e costa una frazione) che seguire un corso intensivo di tre giorni su un determinato software e ritrovarsi una settimana dopo a non ricordarsi più nulla.
Potrete tenere i nostri cd sempre a portata di mano sulla vostra scrivania e potrete naturalmente anche prestarli ad altri colleghi e a nuovi collaboratori.

5. Un ultimo elemento da non sottovalutare riguarda l'organizzazione dei corsi, che sono strutturati in modo da soddisfare sia le esigenze di coloro che sono già esperti e che magari desiderano aggiornarsi o apprendere nuove tecniche applicative, sia di chi invece è alle prime armi, che potrà apprendere il funzionamento del software in questione passo dopo passo, dai concetti di base a quelli più complessi, fino a diventare veri esperti.

Sergio "Ray" Porcellini

POINT BLANK 2

intro

TITOLO GIOCO
POINT BLANK 2

DESCRIZIONE
SPARA CON LA PISTOLA!

GIOCATORI
1-8

CASA SOFTWARE
NAMCO

Di colpo lei... Bang bang!

Tra tutti gli shoot 'em up che affollano il panorama videoludico dei giochi per Playstation, alcuni si distinguono per la possibilità (che è in realtà quasi un obbligo) di usare un'apposita periferica-pistola che dovrebbe garantire una maggiore immedesimazione del giocatore con quanto accade sullo schermo. Tra di essi il decano, nonché uno dei più amati dai giocatori, è senz'altro Point Blank, opera dell'immensa Namco (una delle software house più idolatrate dai possessori del 32 bit Sony) ed esempio di come, da una struttura di base semplice e apparentemente limitata, si possa trarre un titolo che è in grado di dire la propria in materia di varietà e interesse. Point Blank, uscito ormai parecchio tempo fa, ha da qualche mese avuto un seguito, ovvero quel Gunbarl del quale vi abbiamo già parlato ai tempi della sua release in formato NTSC; oggi, il seguito dello shoot 'em up pistolero è finalmente disponibile anche per i possessori di Playstation PAL, che potranno così dilettarsi in tutte quelle gare di abilità sparatoria che tanto hanno divertito chiunque abbia avuto modo di provarle. Caratterizzato da un'impostazione grafica molto manga e tipicamente umoristica, Point Blank 2 (questo il titolo della versione occidentale di Gunbarl) si presenta come il classico gioco di genere, che si appoggia (si fa per dire) su di una trama esile ma divertente, utilizzata unicamente come

pretesto per dare il via a una serie di gare di tiro.
Impersonate un baldo giovine tiratore che, durante una gita al Luna Park (dove poter mettere alla prova le vostre abilità con tanti incredibili "shooty games"), incontra il Re di chissà che regione. Giunto al parco dei divertimenti insieme alla principessa sua figlia, il monarca l'ha lasciata un attimo per espletare le proprie funzioni fisiologiche; al proprio ritorno, si accorge che la fanciulla è sparita! A voi scoprire cosa si cela dietro questa misteriosa scomparsa; impresa che porterete a termine solo dopo un'accurata esplorazione di tutte le zone del parco e che non mancherà (forse) di portarvi fama, fortuna, soldi, gioia, bellezza e vi dicendo. E questo era lo story mode; non si tratta certo dell'unica modalità di gioco inclusa in Point Blank 2: potrete infatti decidere anche di cimentarvi nelle varie competizioni indipendentemente dalla trama principale, nonché di organizzare delle vere e proprie mega sparatorie, alle quali potranno partecipare fino a otto giocatori.
Per quanto riguarda le gare di tiro in sé, bisogna notare che ce n'è per tutti i gusti: si va dal bersagliamento di obiettivi mobili o statici al tiro selettivo (non tutto ciò che compare sullo schermo deve essere colpito), passando per una serie decisamente ampia di scelte, tra cui percorsi con bersagli ai lati e obiettivi da colpire che spuntano repentinamente sullo schermo. Notare che talvolta le vostre munizioni saranno limitate e questo pone di fatto un limite alla vostra potenza bellica
La realizzazione tecnica è fondamentalmente funzionale al gioco; nel senso che non si distingue particolarmente per eccellenza, pur non risultando certo scadente. Bisogna però ammettere che una Playstation potrebbe fare di più, sia sul piano grafico che su quello sonoro. Non è molto bello vedersi una serie di immagini statiche tra una gara e l'altra quando molti titoli ci hanno abituati a filmati di qualità incredibile. Ciò non toglie comunque che la decisione di mantenere una tale qualità tecnica sia principalmente imputabile alla volontà di ricreare una certa atmosfera da cartone animato, cosa che riesce perfettamente.
Il punto forte di questo nuovo capitolo della saga di Point Blank è però la grande giocabilità, basata principalmente sulla notevole varietà di situazioni possibili. Ed è proprio questa ampia quantità di opzioni e modalità di gioco assortite a collocare il nuovo prodotto Namco un gradino al di sopra dei suoi concorrenti: il grande pregio di ottenere un così alto numero di diverse competizioni da un gameplay piuttosto monotono non è qualcosa da trascurare. In un certo senso, quindi, Point Blank 2 è l'apoteosi degli shooter con pistola e questo con tutto ciò che tale condizione comporta. Quello che comporta è fondamentalmente un grande divertimento per chi ama il genere, che sarà sicuramente soddisfatto da questo titolo; al contrario, chi non è attratto da questo tipo di giochi non sarà impressionato da questo, che sembra fatto apposta per chi cerca un po' di sana sparatoria virtuale.
Point Blank 2 è quindi un titolo nel complesso valido, che mi sento di consigliare senza troppe riserve a chi già si era divertito con il primo episodio, e che troverà in questo un nuovo mondo di proiettili e armi da fuoco. Incredibile, eh? Neanche fosse un campo di addestramento per mercenari!

GIUDIZIO

Questo Point Blank 2 è indubbiamente un gioco che non deluderà gli amanti degli sparatutto con la pistola; nonostante una realizzazione tecnica non impeccabile, riesce comunque a farsi valere grazie alla grande giocabilità e alla notevole varietà di opzioni e modalità di gioco.

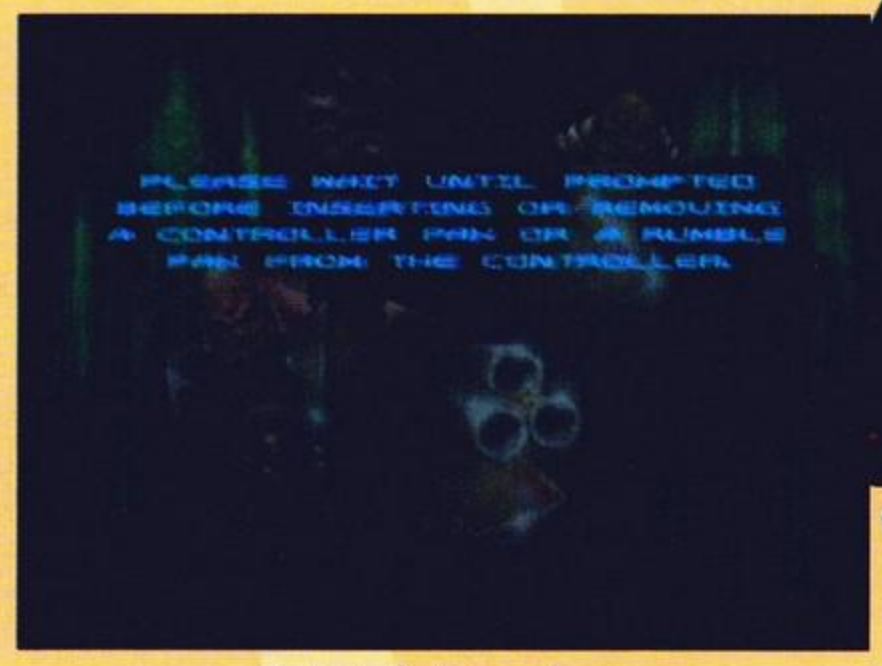
voti CONSOLE

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	89
SONORO	86
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	**88**

Sergio "Ray" Porcellini

QUAKE 2

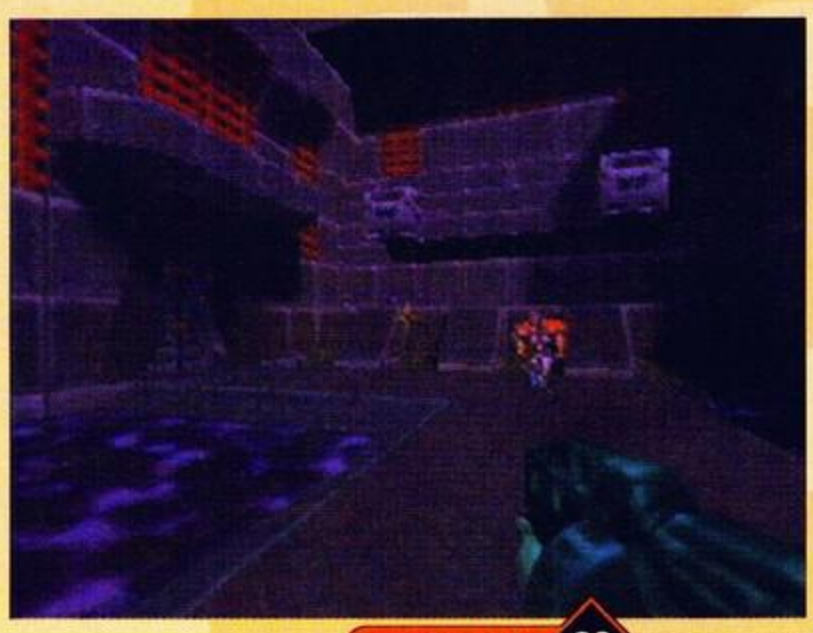
info	
TITOLO GIOCO	QUAKE 2
DESCRIZIONE	CREPATE TUTTI!!!!!
GIOCATORI	1-2
CASA SOFTWARE	ID SOFTWARE

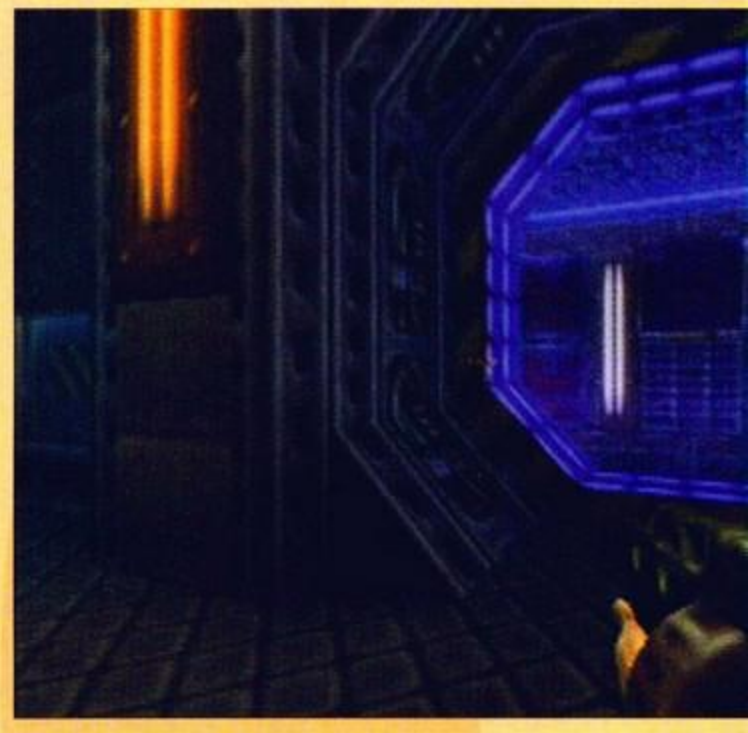


I tuoi passi rimbombano per il corridoio, mentre corri verso la piattaforma di teletrasporto. Tenendo il lancia granate alto davanti a te, aspetti che quei maledetti mostri si facciano vivi. Che vengano! Li farai saltare tutti, come i loro compagni! E, come loro, dopo che avranno saltato saranno troppo stanchi per darti la caccia.

Avete presente come funzionano le mie recensioni, no? Quando devo scrivere un articolo piuttosto lungo e non so come riempire tutte quelle pagine, vi rifilo il racconto di qualcuna delle avventure di mio cuggino, no? Quell'essere leggendario che tanto ha riempito gli annali della storia umana fin dagli albori, quell'individuo incredibile che tutti hanno imparato a conoscere. E dai, confessatelo! Sono sicuro che ogni mese vi frugate la rivista alla disperata ricerca di qualcosa che riguardi quell'autentico mito della razza

umana. E, quando lo trovate, lo strappate in preda a una furia selvaggia. Ci ho azzeccato? Bene, allora leggete qui.
Era una notte buia & tempestosa, i lupi ululavano, i castelli ululivano, i pipistrelli erano grossi come degli elicotteri e assetati di sangue al punto che bisognava andare in giro con il collare di kevlar. Era una di quelle notti che non si dimenticano facilmente. Una di quelle notti che ti trasmettono la netta impressione che stia per accadere qualcosa che cambierà per sempre il destino del nostro misero pianeta. La pioggia cadeva incessante, una vera e propria raffica di stiletti che penetravano la pelle e le ossa, trapassando da parte a parte chiunque ci finisse sotto. Nessun idiota si sarebbe mosso con un tempo del genere. Ma mio cuggino sì. Lui, spinto dalle sue motivazioni rette e oneste, sempre pronto a intervenire in difesa del prossimo, si era messo in viaggio. Infatti, grazie alla sua antenna parabolica, che usava per captare le emittenti pornografiche, aveva intercettato un messaggio d'aiuto proveniente da qualcuno che si trovava sicuramente in pericolo di vita. Si trattava di Oronzo Mazzapiecuri, grande amico del mio illustre parente, nonché suo compagno durante una spedizione paleontologica (alla quale avevo partecipato anch'io, che stavo raccogliendo materiale per le mie ricerche sulla clonazione dei dinosauri, all'epoca ancora in fase embrionale) in quel di Ulan Bator, in Mongolia. Il buon Oronzo era per mio cuggino un po' quello che Robin era per Batman nella vecchia serie televisiva degli anni '70: un tizio che stava sempre in mezzo ai m****i e che aveva l'unica funzione di farsi rapire dal nemico di turno e di dire cose stupide come "Gosh! Gulp! Gasp!" o "Per tutti i costumi strappati e riaggiustati con i cerotti, questo è il più terribile cattivo malvagio e perfidone che io abbia mai visto!". Giusto per non darvi il colpo di grazia, vi risparmierò il resoconto di quello che ha combinato a Ulan Bator, e mi limiterò a questo. Infatti, da quanto mio cuggino (e mio cuggino capisce sempre tutto perfettamente) aveva capito, Oronzo, tanto per cambiare, era stato rapito da un'orda di schifosi alieni umanoidi grossi, brutti, buzzurri e maleducati, che, impressionati dal suo quoziente intellettivo, lo avevano incarcerato per impedire che potesse aiutare l'umanità contro l'invasione che gli alieni stessi stavano progettando.
Ovviamente, mio cuggino non poteva restare insensibile a una richiesta di aiuto proveniente da un così prezioso collaboratore e infatti si lanciò, pur con il tempo da lupi che c'era, verso il suo spazioporto personale, dove prese la sua astronave privata e si diresse alla volta della base aliena (che, per la cronaca, non sapeva dove fosse). Dopo essersi girato due volte il sistema solare, si ricordò che tutti i locali del palazzo in cui abitava (esclusa casa sua) erano stati recentemente acquistati da un gruppetto di individui piuttosto strani, bassi e con la pelle dalla curiosa tonalità verde. La cosa era quantomeno sospetta. Ma neanche tanto: ecco perché ultimamente i vicini facevano tanto baccano. Ecco perché il comitato di protesta condominiale, spedito a lamentarsi quando non ancora tutto il palazzo era stato colonizzato, non aveva mai più fatto ritorno. Mio cuggino si era convinto che si fossero fermati per un caffè. Ma ora tutto si chiarificava: mio cuggino andò alla porta del suo vicino di casa e suonò il campanello. E qui iniziò la pioggia di piombo.
Allora, chi di voi non conosce Quake? Dopo Doom è probabilmente il più famoso sparatutto in soggettiva ad aver fatto la propria comparsa su PC, un gioco la cui popolarità supera forse anche quella dell'ormai leggendario Duke Nukem (che io preferisco). In Quake II impersonate uno dei soliti simpaticissimi eroi anabolizzati e vi lanciate in una serie di missioni per la salvezza dell'umanità o chi per essa, massacrando mostri e alieni uno dietro l'altro, facendovi strada





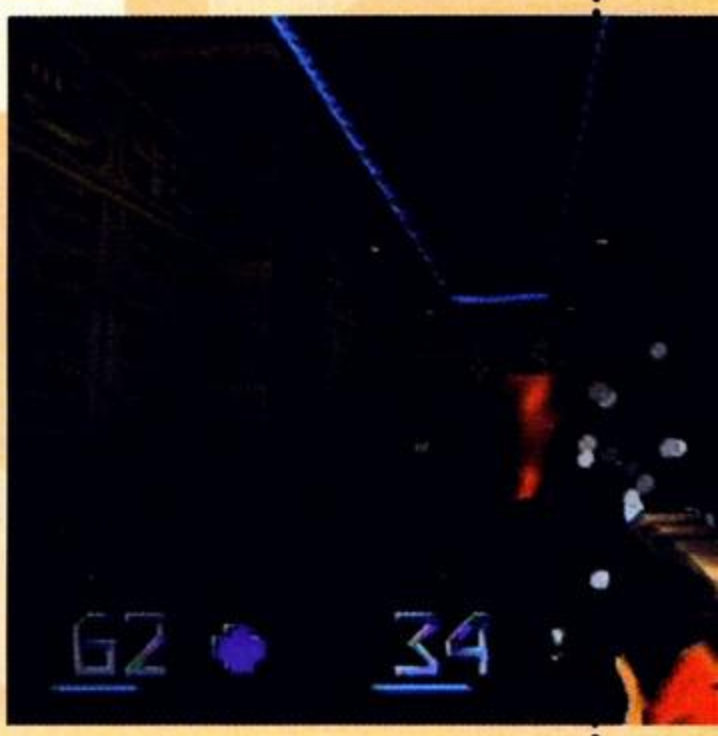
tra livelli che si snodano in tutte le direzioni e lasciando dietro di voi litri di sangue e tonnellate di cadaveri. Uno di quei giochi che mi fanno venire gli occhi iniettati di sangue e che tirano fuori la mia vera vocazione professionale, tanto per intenderci. Quake 2, uscito da ben più di un anno su PC, ha appena visto un nuovo seguito su computer, ma il Nintendo 64 ci da ora un saggio delle proprie capacità facendo girare sotto i nostri occhi una versione 2. 1 del gioco. Perché 2. 1? Questo titolo è effettivamente Quake 2 o no? So e ni. Nel senso che il gameplay è identico alla controparte su computer, e lo stesso si può dire per le armi, che sono le stesse che potreste già aver impugnato sul vostro PC. Il gioco presenta, a tutti gli effetti, le stesse caratteristiche di base. Però gli scenari sono completamente diversi. Tutto il complesso all'interno del quale vi muovete è stato ridisegnato da cima a fondo, ogni singolo livello è stato rifatto. Se come il sottoscritto, vi metterete davanti alla console baldi & fieri, fiduciosi di trovare tutte le chiavi in un attimo perché lo avete già fatto su Picchio, preparatevi a una delusione. Delusione che però scema subito, un po' per la qualità complessiva del programma, davvero ragguardevole, un po' perché questa differenza non può che rendere il gioco interessante anche per chi l'ha già finito nella sua incarnazione PCesca. Si potrebbe dire che la versione per Nintendo 64 di Quake 2 sia più un episodio parallelo a quello già comparso sui Personal, più che una conversione vera e propria. Lo spirito e la struttura generale, come già notato, restano comunque invariati: iniziate la partita all'interno di un certo livello, del quale dovrete trovare l'uscita. Questo è subordinato al compimento di una missione che vi sarà assegnata non appena accederete al livello in questione: in genere, si tratterà di trovare qualche oggetto utile per spianarvi la strada verso il quadro successivo o per abbattere qualche nemico particolarmente coriaceo. E' inoltre possibile che, in seguito al raggiungimento di uno scopo, vi venga richiesto di fare qualcos'altro, giusto per complicarvi un po' le cose. Allo stesso scopo è pensata la struttura dei vari livelli: non sempre, infatti, vi basterà avvicinarvi a una porta perché questa si apra. Spesso vi troverete di fronte degli accessi bloccati in qualche modo e dovrete giungere per vie traverse al luogo al quale vi permetterebbero di arrivare. Più di frequente, sarà vostro compito cercare di aprire le porte chiuse attivando degli appositi interruttori (che vi dovrete cercare). Gli interruttori in questione possono essere semplici switch da premere oppure delle placche poste fuori portata, che dovrete colpire con le vostre armi per fare sì che si azionino.

Non dimentichiamoci poi di ciò che rende veramente divertente Quake 2: i nemici! Sono veramente dei grandi! Muoiono benissimo! Iniziamo col dire che sono gli stessi dei quali potreste aver già imparato ad apprezzare la dipartita su PC e vederli schiattare ancora sarà ugualmente divertente. Si va quindi dai soliti fessi con la pistola ai tizi grossi con il mitragliatore a ripetizione, per arrivare a delle specie di robot enormi e durissimi (ho perso il conto di quanti colpi di lanciagranate ho sparato loro addosso!). Quasi tutti crepano con un discreto spargimento di sangue: le ferite compariranno sui loro corpi a mano a mano che li bersaglierete con il vostro potenziale bellico e poi si abbatteranno al suolo per scomparire definitivamente (peccato! Nella versione per PC i cadaveri restavano per terra). Per quanto riguarda i nemici, ho notato che hanno un comportamento più "grezzo" rispetto a quello che invece tenevano su Personal (in breve, mi è sembrato avessero un'intelligenza artificiale più

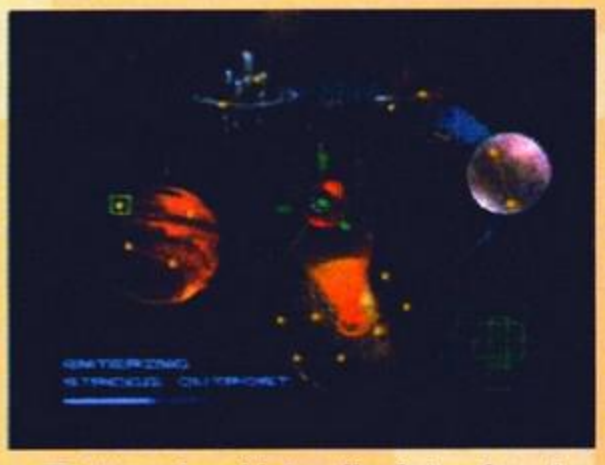
limitata). Su computer, i tizi si appostavano nelle zone d'ombra per tendervi delle imboscate, per esempio. Oppure, feriti mortalmente, cercavano di spararvi un ultimo colpo prima di schiattare, cosa che portava il giocatore a infliggere il colpo di grazia a qualsiasi cosa si muovesse anche solo debolmente. Su Nintendo 64 tutte queste caratteristiche vengono meno: gli attacchi dei nemici mi sono sembrati piuttosto caotici e scontati (raramente adottano tattiche più complesse dell'assalto frontale), molto simili a quelli del primo Quake, per intenderci. Un avversario colpito a morte morirà e basta, senza reazioni strane. Il feeling generale è molto simile a quello di un tipico film "alla Aliens": il mostro vi corre incontro, voi lo bersagliate con la vostra arma finché non crepa o vi raggiunge, dipende da cosa succede prima. Non che sia un male, intendiamoci, ma avrei preferito l'approccio "tattico", anche se il livello di difficoltà ne sarebbe risultato discretamente incrementato rispetto all'altra soluzione.

Quake 2 è comunque una prova, casomai ce ne fosse bisogno, di come un gioco per computer possa essere convertito dignitosamente anche su console. Non mi riferisco, ovviamente, alla totalità del titolo, che, ripeto, presenta scenari differenti rispetto all'ispiratore, ma piuttosto al feeling che riesce a ricreare tramite grafica, sonoro e struttura di gioco generale, che risultano sorprendentemente "a tema" con il tipico Quake. Dunque, come da copione, iniziamo con il commentare la parte grafica: sotto l'aspetto visivo, Quake 2 è indubbiamente un gran titolo, programmato veramente bene e indubbiamente di grande impatto. Forse l'unico difetto individuabile in tal senso è una generale cupezza dei colori. In ogni modo, le texture sono usate con puntualità e l'aspetto generale del programma è decisamente buono, soprattutto per la fluidità con cui si muove il tutto, fluidità che diventa ancor maggiore se possedete l'apposita espansione di memoria, che ormai un discreto numero di giochi per Nintendo 64 sfrutta. Comunque sia, dovreste essere in grado di godervi il titolo anche senza. Buoni i tocchi di classe, quali il sangue e le ferite che compaiono sui corpi dei nemici a mano a mano che subiscono i colpi, oppure le mosche che ronzano attorno ai cadaveri.

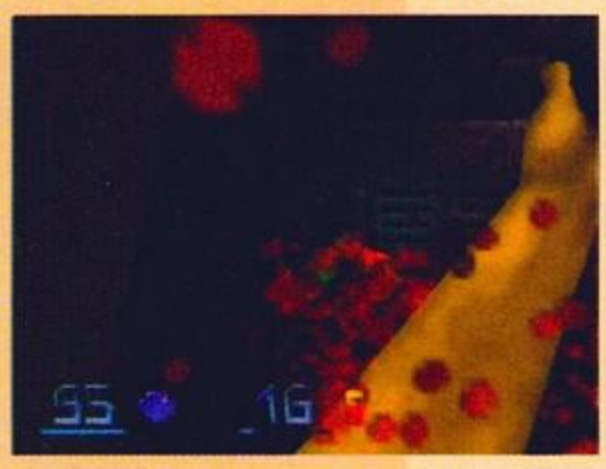
Il sonoro si mantiene su livelli buoni ma non eccelsi. Perché? Perché quello che c'è è fatto bene, ma non c'è poi molto. E' però un difetto che questa versione di Quake ha ereditato dalla sua controparte per PC e che è riassumibile in una singola frase: manca il commento sonoro. Nessuna musica accompagnerà il massacro. La scelta è comprensibile e condivisibile: in fin dei conti, mentre si stanno massacrando degli avversari non si fa molto caso all'eventuale presenza di un motivo di sottofondo, perché si è più preoccupati di ascoltare



SE NON SIETE ESPANSIVI, NON LEGGETE QUESTO BOX



Date un'occhiata alle foto che stanno intorno a questo box. Sapete a cosa si riferiscono? Bravi, a Quake 2. Senza l'espansione di memoria. Ebbene sì, quei simpaticoni dei programmatori si sono proprio dati da fare per realizzare questo titolo e infatti, come potete vedere, anche se non siete dotati dell'espansione di cui sopra, potrete comunque godervi un livello grafico di tutto rispetto. Ma, alla fine dei conti, quali sono le differenze fondamentali tra Quake 2 con l'espansione (che potete vedere in tutte le altre foto che corredano questo articolo) e Quake 2 senza? Per lo più, queste differenze riguardano la fluidità di movimento dell'insieme: se possedete l'espansione, il gioco andrà più velocemente. Poi, ovviamente, potrete godervi un maggior livello di dettaglio generale, questo è ovvio, ma, come potete vedere, anche privi del simpatico affarino, sarete comunque in grado di giocare in maniera più che dignitosa. Lo so, questo box fa schifo ed è inutile (potevo scrivere tutte queste cose all'interno della recensione), ma Alex l'ha desiderato ardentemente, e quindi ve lo beccate così com'è venuto... Cosa ci posso fare? (Beh, cercare un altro posto di lavoro, per esempio... NdAlex).



l'avvicinarsi dei nemici; d'altra parte, l'assenza di una musica d'accompagnamento deve essere notata e non può certo giocare a favore della qualità complessiva del titolo. Ci tengo comunque a precisare che gli effetti sonori sono realizzati decisamente bene, e questo contribuisce a mantenere il voto alto anche sotto l'aspetto sonoro. Quello che conta di più comunque, è ovviamente la giocabilità: come gli altri episodi della saga, anche questo Quake per Nintendo 64 ne fornisce a tonnellate. Non è che ci sia molto da aggiungere, in realtà: gli sparatutto in soggettiva sono quello che sono, il fatto che vi piacciano o meno dipende in gran parte dal vostro apprezzamento per il genere. C'è chi li ama e c'è chi li odia e, in questo caso, il mio compito è di informarvi che, se appartenete alla prima categoria, Quake 2 è un gioco decisamente consigliato. Presenta tutte le caratteristiche tipiche del genere, unite a una ragguardevole realizzazione tecnica e a una giocabilità molto alta. I nemici sono presenti in quantità sufficiente per non farvi annoiare e gli "enigmi", se così li si vuole chiamare, sono risolvibili tramite qualche attenta osservazione dei fondali, allo scopo di localizzare elementi insoliti che vi permettano di sbloccare le porte chiuse. Quello che impedisce a Quake 2 di diventare un classico imperdibile è la presenza su Nintendo 64 di Turok 2, un gioco che, inserendosi nello stesso filone, mantiene comunque una maggior qualità complessiva. Ciò non toglie che Quake 2 sia comunque un gioco degno di attenzione, che non dovrebbe mancare nella softeca di chiunque ami gli sparatutto in soggettiva e che dovrebbe divertire anche gli altri... E sparate a 'sti alieni, dai!

voti

MACCHINA
NINTENDO 64

GRAFICA	93
SONORO	86
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**92**

giudizio

Che dire? Se non ci fosse Turok 2, questo Quake 2 sarebbe il miglior shoot 'em up in prima persona disponibile per Nintendo 64. A un'ottima realizzazione tecnica aggiunge quella giocabilità che è da sempre stata caratteristica distintiva di questa serie. Un buon lavoro, quindi, che consiglio spassionatamente a tutti gli amanti del genere. E anche agli altri, direi.

XENIA
EDIZIONI

LA RIVISTA LEADER NEL SETTORE DEDICATO AL TUO TEMPO LIBERO SUL COMPUTER

THE GAMES machine

GLI ALTRI INSEGUONO

OGNI MESE IN EDICOLA
DA XENIA EDIZIONI

D'Avino & Micheletti SM Grafica @ planet.it

REVIEW

Davide "ToSo" Tosini

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Finalmente l'attesa è finita!

Non dovremo più aspettare il giorno della nostra riscossa mentre veniamo trasportati dai malefici flutti del fiume dell'oblio. Non dovremo più avere paura della vita e neanche la morte ci spaventerà più. Il tempo è giunto. Secoli spazzati via in un attimo ma ancora vivi nella nostra memoria ci daranno la forza per riprenderci quello che ci è stato tolto... la vita, l'ambizione, la speranza, la dignità.
Niente sarà lasciato al caso e ciò che le stelle raccontavano agli oracoli diventerà realtà. Una realtà cruda, triste e spietata che metterà fine alla secolare esistenza di colui che ci ha creato, di colui che ci ha tolto tutto, di colui che ci temeva, di colui che fa tremare i diavoli dell'inferno... Kain, l'unico essere che sembra non temere il millenario, eterno conflitto tra il bene e il male, l'unico essere che ha dimenticato il concetto di bene. Ma questa volta sarà diverso, questa volta sarà una sua creatura a minacciare il suo potere... Sarà una lotta intestina al male e nessuno verrà risparmiato...
Apocalittica introduzione per uno dei giochi più attesi dell'estate, che si ripropone di stabilire un nuovo standard, sia su console che su PC, per ciò che riguarda gli adventure tridimensionali (in fin dei conti alla Eidos ci vivono con gli adventure treddì. Ciò che mi stupisce è che Raziel non abbia un seno spropositato).
La trama è decisamente originale e potrebbe essere tranquillamente ricondotta, con le dovute eccezioni, all'ancestrale contesa che pose di fronte Dio e Lucifero, terminata con la discesa agli inferi di quest'ultimo.
L'ottimo filmato introduttivo, commentato da una voce calda e profonda che, da sola,

info

TITOLO GIOCO
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
DESCRIZIONE
ARCADE ADVENTURE 3D SENZA TETTE GROSSE
GIOCATORI
1
CASA SOFTWARE
EIDOS

basterebbe a instaurare un giustificatissimo senso di terrore in ognuno di noi, spiega infatti le vicende del protagonista del gioco e le cause della sua prematura fine. Tentando di superare Kain in grandezza, Raziel, uno dei sei sergenti delle legioni dell'impero, venne punito e buttato in un vortice senza fondo (anche se poi scoprirete che così senza fondo non è). Risvegliato dall'Anziano (no, non vi preoccupate: Raffo non è stato implementato in questo gioco), dal quale venne a sapere come andarono veramente le cose, decise di cominciare a servire un nuovo padrone, affamato... di anime. A questo punto comincia il gioco vero e proprio che vi vede combattere, nei panni di Raziel, il vostro vecchio signore e padrone, Kain. La prima cosa che impressiona in questo nuovo capitolo della serie Legacy of Kain è senza dubbio la realizzazione grafica. Ottimi fondali, stupendi personaggi ed effetti grafici davvero notevoli lasciano senza parole anche il più navigato utente Playstation, conferendo all'intera realizzazione un aspetto decisamente convincente. Già nelle prime sezioni di addestramento verrete a contatto con lo stupendo mondo sotterraneo/spettrale, che altri non è se non una dimensione parallela quasi identica alla controparte reale, rimanendo estasiati dai piccoli grandi capolavori che alla Eidos hanno saputo implementare. Le animazioni del protagonista, che imparerete presto ad amare, mi sono sembrate davvero ben realizzate, molto varie e soprattutto fluide come poche volte mi è capitato di vedere. Sinceramente non saprei ragguagliarvi sulla tecnica utilizzata per rendere così verosimili le animazioni, anche se quella del motion capture mi sembra la più accreditata. Il motore che muove il tutto è davvero sorprendente ed è in grado di farvi passare, con estrema disinvoltura, da una dimensione all'altra. Dovete infatti sapere che Legacy Of Kain: Soul Reaver sfrutterà due dimensioni per così dire parallele (avevo accennato qualcosina poche righe più in su) nelle quali potrete muovervi liberamente. In una, quella che chiameremo mondo sotterraneo, sarete delle vere e proprie macchine da guerra e nulla (o quasi) sarà in grado di arrestarvi; nell'altra, molto più simile alla nostra realtà, sarete più vulnerabili e dovrete guardarvi, oltre che dai temibili nemici -legionari di Kain-, dai pericolosissimi raggi solari e dalla presenza di corsi e pozze d'acqua. Vale la pena sottolineare gli ottimi effetti utilizzati per realizzare le ultime due "minacce" citate che, caso più unico che raro su PSX, possono definirsi ingannevoli - alcuni di voi direbbero

IL TOSO CONSIGLIA

Colonna sonora alternativa: un disco qualsiasi dei Nine Inch Nails come leggero sottofondo. Ambiente: Televisore grosso (almeno 21 pollici), buio totale e totale assenza di minacce al gioco. Staccate il telefono, mandate la mamma a fare la spesa, datevi per malati al lavoro e con la ragazza e assicuratevi che vostro padre non torni prima del solito, quindi mettete il CD di Soul Reaver dentro la PSX e cominciate a viverlo...

SOUL RIVER - il fiume d'anime -

La distruzione dei maggiori regni umani fu inevitabile. Attraverso i secoli l'umanità venne addomesticata, nonostante sparute sacche di resistenza degli uomini si imbarcassero in guerre sante senza speranza contro la presenza dei vampiri nel regno di Nosgoth...
Rendevano solo le cose più divertenti.
Dopo l'annientamento degli umani cominciò il nostro vero lavoro, strutturare Nosgoth secondo la nostra volontà. Gli schiavi si preoccuparono di innalzare le Colonne, santuario degno della nostra era e della nostra, oscura rinascita. Enormi fornaci furono costruite per oscurare il cielo e proteggerci così dai suoi pericolosissimi raggi. Mai il mondo conobbe periodo più bello. Nonostante tutto, crescemmo annoiati.
Facemmo passare inosservati i loschi intrighi dei vampiri di ceto inferiore, scarni rimasugli di quelle che un tempo erano state temibili legioni, per ravvivare le oramai monotone giornate che ci vedevano diventare sempre più forti. Le fazioni si eliminarono tra loro mentre noi confondevamo o aiutavamo gli uni e gli altri secondo i nostri capricci. Noi siamo il Consiglio e Lord Kain il nostro unico sovrano.

Gli uomini pensano che sia un virus presente nel sangue che ci rende le creature che siamo.
Stupidi, il sangue ha il solo scopo di nutrire il corpo in cui viviamo. Per generare un vampiro bisogna rubare l'anima che vaga nell'abisso per rianimare il corpo. E' questo che richiede il sacrificio del sangue, l'anima si nutre con il potere del mondo sotterraneo.
Quando cresciamo la nostra incarnazione terrena si evolve e assumiamo i poteri e il prestigio dei Dark Lord. Con ogni cambiamento gli affari umani perdono interesse e finalmente Lord Kain, nostro signore, ci porta con sé in un rifugio distante e lascia la noia della corte alle tribù più umili. Lord Kain è sempre il primo a cambiare e, una volta sperimentato il nuovo dono, tocca a uno di noi seguirlo, solitamente nella successiva decade.
Io ebbi il coraggio di cambiare prima del mio sovrano e feci crescere un paio di maestose ali... e per la mia impertinenza fui dannato.

Per noi la fresca acqua è agonia pura; brucia la nostra carne come l'acido. La mia punizione consistette nell'essere gettato nel vortice senza fondo. Mentre cadevo potevo osservare le perplesse espressioni dipinte sui loro volti. La transitoria eccitazione derivante da qualcosa di nuovo. Cominciò il dolore. Dilaniato, girato, bruciato. Una nuova esperienza. Non mi ricordo per quanto tempo continuai a cadere. Molto tempo. Alla fine toccai il fondo e, filtrata dal dolore, sentii una voce. Pensai che fosse solo il mero eco della mia torturata mente, ma cominciai a capire che non era così. Qualcosa di primordiale. Qualcosa di arrabbiato. Qualcosa di retto. Qualcosa di ancestrale. L'Anziano mi spiegò molte cose. Mi parlò di creazione, morte, delle anime e della fame. Per eoni l'Anziano si era nutrito con le anime di Nosgoth ma l'arrivo dell'impero di Kain lo aveva privato del suo alimento principe. Per secoli la sua fame crebbe e suppurò in questo posto.
Ora servo un nuovo padrone. Un padrone che chiede. Un padrone che deve essere nutrito... con anime.

di manifestarvi in carne (o almeno quello che ne rimane) e ossa nel mondo dei mortali.
Come prima cosa dovrete fare il pieno di anime, assorbendo (leggasi: ingoiando voracemente)

le anime delle creature che incontrerete nel mondo etereo (altra definizione del mondo sotterraneo... mi piaceva di più), preoccupandovi successivamente di trovare il punto Warp, rappresentato da uno pseudo fuoco fatuo di colore azzurro, che vi condurrà, con un piacevole effetto di morphing, nell'altra dimensione.
Il sistema di controllo si è rivelato abbastanza versatile e immediato, nonostante sia doveroso constatare una leggera sensazione di smarrimento (probabilmente imputabile al primo approccio con il titolo in questione) presente nelle prima partite. Vengono utilizzati tutti e

realistiche- e davvero ben studiate.
Il passaggio da una dimensione all'altra non sarà sempre possibile e saranno due le condizioni che vi consentiranno

otto i tasti a disposizione e, anche se all'inizio l'utilizzo di alcuni di questi è limitato al semplice ruolo di comprimario, vi renderete conto da soli di quanto sia importante nei livelli più avanzati la perfetta padronanza del pad che, comunque, dopo qualche ora diventerà parte di voi (più che altro perché sarete totalmente immersi nel gioco da non riuscire più a distinguere la finzione dalla realtà).
Se devo essere sincero non ho molto notato il sonoro, o meglio la colonna sonora, ma posso assicurarvi che gli effetti che faranno da cornice alle vostre azioni sono tra i più belli che io abbia mai sentito, risultando vari e ben registrati, in qualsiasi situazione.
La giocabilità del titolo di attesta

su livelli davvero elevati, complice anche l'ottimo canovaccio su cui si sviluppa una trama degna dei migliori racconti Horror gotici del sempre verde H.P. Lovecraft, incollando il giocatore allo schermo per tutta la permanenza del CD nel caddy della PSX (sembra tanto una filastrocca... il CD nella PSX ha un psss nella mmm....).
Ho particolarmente apprezzato il

LET'S ROCK

Ecco un breve campionario di azioni che il nostro prode eroe è in grado di compiere.

CAMMINARE

Non penso che ci sia bisogno di commentare questa azione. Come pensavate di muovervi?

SALTARE

Ci sono due tipi di salto che, come logico, consentono di raggiungere differenti altezze. Molto utile il secondo tipo in più di un'occasione, non dimenticate mai di provarlo se siete rimasti a corto di idee sulle vie da utilizzare per raggiungere una particolare locazione.

LANCIARE MAGIE

Apprenderete, durante la vostra crescita "morale", delle magie che potrete usare come estrema arma di difesa. Davvero varie e utili in più di un caso, assolutamente da non perdere.

ARRAMPICARSI

Questa azione si renderà disponibile solo a un dato punto dell'avventura (dopo aver sconfitto uno dei sergenti dell'armata delle tenebre) e si rivela indispensabile per raggiungere una locazione fondamentale. Davvero ben realizzata!

ATTACCARE A MANI NUDE (ARTIGLI DEL CARO RAZIEL)

Questo è l'attacco più semplice e, conseguentemente, il meno pericoloso a nostra disposizione. Bella la scia azzurra che lasciano i colpi sferrati anche se dopo poco non ci farete più caso.

ATTACCARE CON ARMI

Potevano, alla Eidos, lasciarci difendere con solo con un paio di artigli attraverso gli innumerevoli livelli che compongono la loro ultima fatica? Certo che no. Ecco quindi che potremo raccogliere, nel corso del nostro cammino, delle armi che ci semplificheranno (a mio avviso non sempre) la vita, prima di ottenere la tanto agognata Soul Reaver...

AFFERRARE

Allora, ricapitoliamo la situazione, voi avete solo degli artigli per difendervi, i nemici sono davvero tanti e non basta picchiarli per eliminarli. Cosa fare? Ma è ovvio, li si prende e li si scaglia, a mo' di straccio, contro qualche bello spuntone posizionato nello scenario. Bella la realizzazione ed efficace il risultato, cosa volete di più? Per la cronaca è anche possibile raccogliere dei massi sparsi per lo scenario e lanciarli contro i nemici... a mio avviso una perdita di tempo!

SPOSTARE

Questa è una delle abilità che mi hanno colpito di più. Sfruttando la proverbiale forza dei vampiri potrete, dopo aver infilato i vostri lunghi e pericolosi artigli dentro l'oggetto in questione, spostare qualsiasi oggetto, anche il più pesante (beninteso, sempre che i programmatori vogliano che lo spostiate).

ACCUCCIARSI

Questa è anche nota come "passo discreto". Serve per non farsi individuare dai nemici e per caricare il super salto. Ottima l'animazione che, almeno nella mia mente malata, ricordava molto l'eroico Gabbe, indiscusso protagonista di Syphon Filter!.

NUOTARE!

Ok, Ok, sto scherzando! Come avrete avuto modo di leggere nel box "Soul River - il fiume d'anime - l'acqua è una vostra pericolosissima nemica. Non tuffatevici dentro solo perché siamo in estate, Raziel non lo sa. Più avanti però, sempre sconfiggendo uno dei vostri ex-compagni, di diventare almeno invulnerabili all'acqua.

CORRERE

Penso che, anche in questo caso, non ci siano particolari istruzioni da dare. Serve unicamente per muoversi più velocemente (e nello scontro con Kain si rivelerà fondamentale).

VOLARE

La causa della vostra punizione vi verrà più volte in aiuto. Sebbene infatti le vostre ali siano state ridotte a brandelli, potrete utilizzarle per planare dopo lunghi salti, o per raggiungere locazioni altrimenti inaccessibili.

DIFFERENZE & DIMENSIONI

Eccovi elencate le principali differenze che intercorrono tra le due dimensioni che fanno da sfondo alle evoluzioni di Raziel.

ACQUA

Prendete per assunto che l'acqua, nel mondo empirico (reale) vi fa mooolto male. Nel mondo etereo invece non esiste e le zone che la contengono devono essere considerate come delle pure e semplici depressioni del terreno. Sarete dunque liberi di saltarci dentro senza colpo ferire e raggiungere punti altrimenti irraggiungibili nella dimensione parallela.

LUCE

Come nel caso dell'acqua, la luce nuoce solo ed esclusivamente nel mondo reale, complice il fatto che in quello sotterraneo è sostituita da fasci luminosi di colore azzurro che non fanno nulla. Non arreca molto danno ma va comunque evitata e a buon intenditor...

GAS

Qui non ci sono differenze, la bolletta va pagata in entrambe i mondi e la cifra è la stessa (mi scuso per la pessima battuta ma a me piaceva...).

SALE SALE... E NON FA MALE

Questa è la principale differenza che intercorre tra i due mondi. Nel mondo empirico, o terrestre che dir si voglia, non siete affatto invulnerabili e tutto rappresenta un pericolo, mentre nel mondo sotterraneo (o etereo), nonostante la vostra energia risenta ugualmente dei colpi ricevuti, subirete meno danni derivanti dagli attacchi nemici e avrete più occasioni per ripristinare il livello di "vitalità".

fatto che si tenga conto, forse per la prima volta in assoluto in maniera degna, delle azioni e delle scelte che verranno compiute. Questo significa che i PNG (personaggi non giocanti) si ricorderanno di voi e si comporteranno in base a come avete agito durante il vostro primo incontro. Capirete da soli cosa sarà meglio evitare e cosa sarà necessario distruggere, chi dovrete risparmiare e chi non dovrà godere della vostra pietà... Davvero divertente e intrigante. Sempre per rimanere in tema di cose intelligenti, vale la pena citare il sistema utilizzato per la gestione dei caricamenti che tiene sempre in movimento il CD, eliminando di fatto le noiose attese tra un livello e l'altro che, di solito, minano pesantemente l'appetibilità di un titolo che punta molto sull'atmosfera che crea.

I filmati, che collaborano pesantemente a creare l'atmosfera sopra citata, sono realizzati davvero bene e riescono nell'intento di miscelare l'azione vera e propria con la trama, regalando chicche registico/ vampiresche (intendo, in questo caso, che posso essere capite solo dai vampiri registi... il nostro Vlad, aspirante direttore alla fotografia, è tra questi) che lasciano, anche in questo caso, a bocca aperta.

Investite i vostri soldi, buttate tutti fuori di casa e preparatevi a vivere delle settimane da incubo...

console

MACCHINA
PLAYSTATION

GRAFICA	93
SONORO	92
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	**93**

giudizio

Assolutamente il miglior arcade/adventure in terza persona presente sul mercato. Ottima la localizzazione e doppiatori d'eccezione. Da brivido la voce fuori campo (quella dell'Anziano per intenderci) che, oltre a guidarvi nella sezione di training, vi fornirà maggiori ragguagli sull'evoluzione della trama. Se vi volete bene e avete qualche settimana da dedicarvi, questo è il gioco giusto per combattere il caldo che attanaglierà quest'estate lo stivale . Fatevi un regalo e sborsate le "centoerotte" carte che servono per l'acquisto di questo titolone perché alla Eidos hanno finalmente capito che due tette enormi non sono tutto e questo non è poco, vanno indubbiamente premiati!!!

"Un nuovo modo di concepire i giochi di guida Splendido da guardare e da giocare. Driver è vicino alla perfezione."

Ufficiale PlayStation Magazine 9/10

"Originale, divertente, tecnicamente valido: uno dei migliori giochi del 1999"

Superconsole PlayStation

DRIVER

www.driver.halifax.it

DRIVER™© 1999 GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED AND CREATED BY REFLECTIONS, A GT INTERACTIVE DEVELOPMENT STUDIO. REFLECTIONS AND THE REFLECTIONS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE REFLECTIONS DEVELOPMENT STUDIO. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE) LIMITED. GT IS A TRADEMARK AND THE GT LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK OF GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

REFLECTIONS

PlayStation™

RADIO 105 NETWORK

completamente in ITALIANO

leggi

OGNI MESE IN EDICOLA

www.energames.halifax.it

guarda

GAME NETWORK DIGITAL TELEVISION

www.gamenetwork.it

gioca in

GAME ON LINE.IT

www.gameonline.it

divertiti con

HX HalifaX

www.halifax.it

Davide "ToSo" Tosini

SYPHON FILTER

intro

TITOLO GIOCO
SYPHON FILTER
DESCRIZIONE
DAJE AI TERRORISTI
GIOCATORI
1
CASA SOFTWARE
989 STUDIOS

Non so cosa mettere come cappello, proverò con un bel basco visto che dicono che ho la testa di cuoio...

Sinceramente stavo aspettando con impazienza questo Syphon Filter. La versione dimostrativa, arrivata in redazione qualche mese fa, mi aveva fatto parecchio gola ma, con mio sommo dispiacere, non riuscii a metterci sopra le mani. La nuova fatica dei 989 Studios arrivò infatti come un lampo a ciel sereno e riuscì nell'intento di placare la sempiterna attesa del titolo forse più ritardato dell'ultimo semestre, un certo Metal Gear Solid, che fece la sua comparsa sugli scaffali dei negozi l'8 marzo scorso. Non pensate che il paragone tra i due titoli sia irriverente visto che, come avrete modo di leggere tra qualche riga, questo prodotto si è rivelato davvero molto valido, superando a tratti il lavoro degli omini Konami. Partiamo dal gameplay che, a

prima vista, potrebbe far prendere fischi per fiaschi. Syphon Filter NON è uno sparatutto in terza persona (beh, non solo) e ha ben poco a che spartire con le ultime uscite targate GT ed Eidos (per quei due o tre che non sapessero a che cosa mi sto riferendo, sappiate che i titoli in questione sono Duke Nukem Time to Kill della GT Interactive e Tomb Raider della Eidos, senz'altro meritevoli rappresentanti della categoria "giochi in terza persona").
La trama non aggiunge niente di nuovo a tutto quello che ci è già capitato di vedere e sentire sui nostri monitor, con i soliti terroristi impegnati a diffondere un nuovo letale Virus (T o G? Oppure qualche altra lettera, così potevano chiamarlo Resident Evil III) e il solito belloccio pronto a sconfiggerli. Inutile dire che il belloccio in questione sarà l'ammasso di poligoni che sposterete per lo schermo. Il primo impatto è stato decisamente positivo e l'ampia gamma di azioni a disposizione del nostro alter ego digitale non fa che giovare alla spettacolarità del titolo. Si può fare praticamente di tutto, dalla semplice capriola all'avanzare carponi, il tutto con una fluidità che lascia davvero senza parole.
Devo ammettere che la realizzazione tecnica non è eccelsa, nonostante si mantenga abbondantemente sopra la sufficienza, presentando alcuni bachi (bad clipping su tutti) che comunque non infastidiscono più di tanto.
Gli effetti grafici che fanno da contorno alle nostre peripezie mi hanno lasciato leggermente spaesato non convincendomi appieno, vuoi per la realizzazione tecnica non sempre perfetta, vuoi per la scarsa varietà di esplosioni e cose simili, ma anche questa risulta una pecca minore visto che ne prenderete coscienza solo dopo ore e ore di gioco.
Voglio subito precisare che di queste imperfezioni non ho tenuto conto in sede di valutazione perché, visto che ci si continua a lamentare della grafica ultrapompata a discapito della giocabilità, qui ci si trova davanti a un vero campione di "accalappiamento" e non mi sembrava giusto penalizzare un titolo che non mancherà di tenervi incollati alla vostra PSX.
Siete liberi di condividere o meno questa mia scelta, ma mi sembrava giusto rendervi partecipi della cosa, onde evitare mail al caporedattore con lamentele di vario tipo (per eventuali critiche rivolgetevi, magari mantenendo un tono civile e motivando in maniera intelligente ciò su cui avete da ridire, a iltoso@tiscalinet.it).
Stavamo dicendo che la trama non è delle più originali e presenta forti caratterizzazioni che sembrano prese direttamente da film made in USA; sinceramente non so se si possa considerare un aspetto positivo o negativo, ma a me la cosa non è dispiaciuta affatto (in fin dei conti impersonare il solito figaccione che salva il mondo mantiene sempre il suo fascino) e mi sono fatto coinvolgere parecchio dall'evolversi della vicenda e dai continui colpi di scena che la caratterizzano. Penso che sia proprio la varietà il vero cavallo di battaglia di questo gioco che, anche dopo lunghe e intense sessioni di testing, non è mai riuscito a farmi annoiare riuscendo a proporre sempre nuovi elementi di sfida.

Le missioni - venti in tutto -

UN PAIO DI

Una breve occhiata a tutti gli oggetti che potrete utilizzare.

TORCIA

Beh, non so voi, ma io non picchierei mai nessuno con una torcia elettrica. Comunque c'è, esiste e quindi eccovela. Di solito serve per scovare bonus seri o obiettivi quindi, se avete paura del buio, tenetela sempre accesa!

FUCILE DA CECCHINO

Ecco che viene finalmente resa giustizia a una delle armi più affascinanti di sempre (sempre che un'arma si possa considerare affascinante). Ottimo il livello di zoom fornito dal pratico mirino in dotazione, può essere utilizzato per tirare giù i nemici più ostici senza correre il rischio di esporsi troppo. Ah, dimenticavo, nel caso in cui vi troviate in mezzo a una sparatoria non utilizzatelo, visto che ci vogliono dieci giorni per ricaricarlo.

TASER

Eccola, l'arma del Tazzo per eccellenza (da qui il nome). Davvero imperdibile, l'unica arma che riesce a trasformare il vostro avversario in una singolare colonna di fuoco. A mio avviso è la più divertente del gioco, anche se ne sconsiglio caldamente l'uso in situazioni che vi vedano di fronte a più di un nemico per volta.

PISTOLA 45MM

Questa farebbe impallidire l'ispettore Callagan (o come diavolo si scriva). Davvero potente e discretamente precisa anche a media distanza, si rivela adattissima per stendere gruppi di tre quattro terroristi massimo. Ottima!

PISTOLA 9MM CON SILENZIATORE

Questa viene fornita in dotazione già nelle prime missioni. Ottima nelle corte distanze, tende a diventare imprecisa già sulle medie. Il silenziatore conferisce quell'aspetto serio e posato che potete ammirare nella foto, oltre a essere una componente fondamentale nelle missioni che richiedono l'assoluta discrezione.

FUCILE CON VISORE NOTTURNO

Avete presente il fucile da cecchino? Ecco, questa ne è la perfetta trasposizione per chi vuole uscire la sera e ama sentirsi sicuro e protetto. Stupendo il visore a infrarossi che permette di individuare anche il più piccolo movimento con qualsiasi condizione atmosferica. Imperdibile!

M16

Questo è il classico fucile d'assalto che potete vedere in qualsiasi film americano. Discretamente potente e decisamente veloce sarà una delle armi che impugnerete più spesso (specie nelle prime sessioni di gioco, quando sarete ancora convinti di trovarvi di fronte a uno sparatutto treddì)

K3G4

Questo può essere considerato il fratello maggiore dell'M16 in fatto di precisione e velocità. E' molto difficile da trovare, data la natura dei suoi proiettili in grado di trapassare i giubbotti Beghelli (salva vita) dei terroristi, quindi va risparmiato per le situazioni più intricate.

PK102

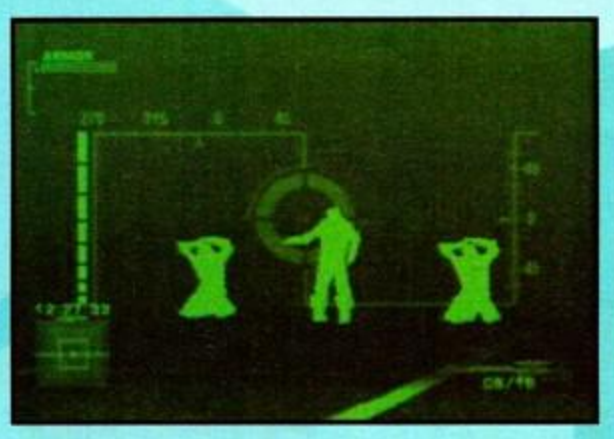
Potrebbe essere definito l'M16 portatile o da taschino. Dimensioni ridotte e ottima potenza di fuoco, specie a breve medio raggio, ne fanno un must per tutti i piccoli sventratori di terroristi in circolazione. Come nei precedenti due casi ne è sconsigliato l'uso durante le missioni di infiltrazione.

C4

No, non sono delle coordinate per la battaglia navale, anche se gli effetti sortiti sono molto simili (Kabooooom!). Può essere piazzato contro i muri o sulle porte per aprirsi varchi altrimenti inaccessibili. L'unica limitazione è che non può essere usato dovunque.

all'infiltrarvi in un edificio ben controllato, il tutto mantenendo sempre elevato il tasso di adrenalina del vostro organismo. Ho personalmente molto apprezzato sia gli obiettivi multipli - due o più che vanno portati a termine nel medesimo momento - che forniscono al titolo quell'approccio tattico e strategico che manca in alcuni concorrenti (che non cito onde evitare inutili polemiche), sia la presenza di vere e proprie campagne in miniatura. Cerco di spiegarmi meglio: in pratica le missioni saranno ambientate in sei sette diverse locazioni, che potremmo tranquillamente definire campagne visto che il vostro livello di energia, così come la quantità di munizioni e

sono un vero e proprio spettacolo e capiterà al massimo un paio di volte di fare la stessa cosa. Vi sarà richiesto di tutto, dal semplice massacrare a suon di mitragliate tutto ciò che si muove al pedinare accuratamente un importante personaggio, dal coprire un artificiere intento a disarmare una bomba



via discorrendo, verranno ripristinati solo al termine di un'ambientazione o set di missioni (fatto, questo, che aumenta la componente "campagnistica" - scusate il neologismo - del titolo dei 989 Studios, staccandolo decisamente dalla media e facendogli perdere la definizione

INFO IN PIU'

BIZ 2

Ottima sotto tutti i punti di vista, questa è l'arma che vi tirerà fuori d'impaccio in più di un'occasione. Una caterva di colpi, ottima velocità e potenza di fuoco devastante la rendono una specie di arma "Fire & Forget". Anche in questo caso siamo di fronte a un'arma piuttosto rara quindi "parsimonia" deve essere il vostro motto.

G18

L'arma preferita da Speedy Gonzales. Velocissima e discretamente potente, è in grado di stendere diversi nemici con poche sventagliate. Unico, "trascurabile" difetto è che mangia munizioni peggio del Duspa con le pizzette, quindi tenete sempre sotto controllo il livello del caricatore... a meno che non vogliate trovarvi con un buco in fronte.

HK5

Quando vi trovate di fronte a intere orde di terroristi che chiedono la vostra testa questo mitragliatore si rivela l'unica risposta convincente. Veloce e potente (anche se non tocca i livelli del G18) è in grado di non farvi perdere troppo tempo nel prendere la mira. Un vero gioiello!

GRANATE

Voi la tirate e loro scappano, poi... booom! Probabilmente non li avrete uccisi ma almeno si saranno allontanati! Scherzi a parte, queste granate esplodono qualche secondo dopo l'impatto con il suolo e fanno discretamente male. Non sono assolutamente necessarie ma sanno regalare intense soddisfazioni. Tenetele in considerazione per le situazioni più caotiche.

GRANATE A GAS

Cosa potete fare per mettere fuori combattimento una guardia senza colpo ferire? Le possibili soluzioni sono due: o vi mettete una cuffietta in testa e cominciate a salmodiare un'allettante ninna nanna o sparate una di queste granate al gas nervino e non ci pensate più. Ovviamente dovrete fare un po' di pratica con il lancio, ma visto e considerato che in una missione sarà fondamentale l'uso di quest'arma, vi consiglio caldamente di fare pratica.

M79

Questa è una di quelle armi a cui piace farsi sentire. Lanciagranate solido ed efficace, trasforma i proiettili in colpi dall'effetto devastante. Sia che il nemico vesta o meno un giubbotto antiproiettile, quest'arma sembra non accorgersene, dilaniando tutto ciò che rientra nel suo raggio d'azione. L'unico consiglio che posso darvi è di non utilizzarlo sotto il tetto di una piccola stanza, visto che non siete fatti d'amianto e siete tutto fuorché immortali (per chi non l'avesse capito, le esplosioni nuocciono gravemente anche alla vostra salute).

SHOTGUN

Questo ce lo portiamo dietro sin dai tempi di Wolfstein 3d. Arma immancabile per ogni gioco che si rispetti, rappresenta il top della lentezza e la massima esaltazione del concetto di potenza, risultando capace di perforare, con un palo di colpi, anche il più resistente giubbotto antiproiettile presente sulla faccia della Terra. Piccolo particolare: mentre ricaricate evitate di rimanere immobili, tanto il tempo per la suddetta operazione non aumenterà.

SHOTGUN DA COMBATTIMENTO

Se pensavate di avere visto il meglio in fatto di potenza con il fratellino minore, vi sbagliavate di grosso. Ecco arrivare, su tutti gli scaffali dei negozi antiterroristi, questo Shotgun da combattimento. Dotato di incredibile potenza e sufficiente velocità, può essere una valida alternativa per sforacchiare un po' di cattivelli. Provate a utilizzarlo nelle immediate vicinanze di un nemico e assistete al conseguente volo. Lo voglioooooooo!

---

di semplice sparatutto tridimensionale).
Il sonoro non manca certo di originalità e sia le esplosioni che il rumore delle armi rendono bene l'idea. Per il parlato non posso che fare i miei più sinceri complimenti al team di localizzazione, nonostante non possa nascondervi le perplessità che mi avevano assalito durante la visione del filmato introduttivo, che ritengo l'unica pecca dell'intera opera di adattamento. Tutti i personaggi che avrete modo di conoscere durante lo svolgimento dell'avventura, hanno delle voci davvero ben studiate e che ben si adattano alla controparte

digitale. Mitica è, per esempio, la voce di Lian Xing, vostra coordinatrice sul campo, che vi fornirà precise indicazioni su come proseguire nelle missioni. Sempre rimanendo in tema di "guest star" non posso esimermi dal citare Thomas Markinson, capo dell'organizzazione alla quale fate riferimento, che incontrerete nella quasi totalità delle sezioni di briefing e che sostituirà Lian nelle missioni nel castello di Rhoemer (per la cronaca, queste

rappresenteranno l'ultima ambientazione).
I boss mi sono sembrati ben studiati, situati nei punti giusti e soprattutto in grado di regalare veri secondi di frenesia allo stato puro. In pratica ogni scontro vi porterà a studiare nuovi metodi di approccio, che potranno fallire o meno a seconda della vostra bravura (e perché no, anche fortuna) ma, in ogni caso, la frenesia sarà l'elemento caratterizzante di questi confronti (e non sempre sarà la scelta migliore... Daniel San riguardati Karate Kid).
Sempre rimanendo in tema di nemici va constatata l'ottima intelligenza artificiale che porterà i terroristi a nascondersi, tendere agguati e scappare con un movimento non prevedibile per evitare di incappare nella vostra linea di tiro. Difficilmente mi è capitato di vedere qualcosa del genere, soprattutto così ben realizzata e verosimile.
Il sistema di controllo mi è parso molto versatile e ben congegnato, riuscendo nell'ardua impresa di non spaesare mai il giocatore (cosa che invece mi era successa con quel giocone di Metal Gear Solid). Vengono praticamente utilizzati tutti i tasti del controller ma la caotica gestione degli stessi, peraltro riscontrata in altri titoli, sembra solo un lontano ricordo e dopo qualche minuto, magari speso per visionare la sessione di training, sarà più che sufficiente per padroneggiare in maniera dignitosa il nostro fido Logan.

più è totalmente in italiano ed è anche ben fatto, quindi cos'altro volete?

console

MACCHINA
PLAYSTATION

GRAFICA	85
SONORO	90
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	**93**

giudizio

Devo dire che questo Syphon Filter è un titolo che mi ha davvero fatto divertire parecchio, tenendomi incollato davanti alla televisione prima, al Mac redazionale poi, per diversi giorni. Graficamente non è eccelso ma la cosa non pesa più di tanto, visto e considerato che la trama e lo svolgersi della vicenda non vi permetteranno di concentrarvi su qualcosa di diverso da esse. Giocabilità alle stelle e sistema di controllo davvero ben studiato (a me quello di MGS non era piaciuto un granché) completano quello che mi sento di definire un Must per tutti gli amanti della scatolina grigia.

In definitiva mi sento di consigliare questo titolo a tutti quelli che hanno amato Metal Gear Solid o a quelli che adorano gli sparatutto dove bisogna usare anche il cervello e l'astuzia. Per di

Non aspettare che i chip del tuo Pc si fondano per colpa dei tuoi folli esperimenti al computer.

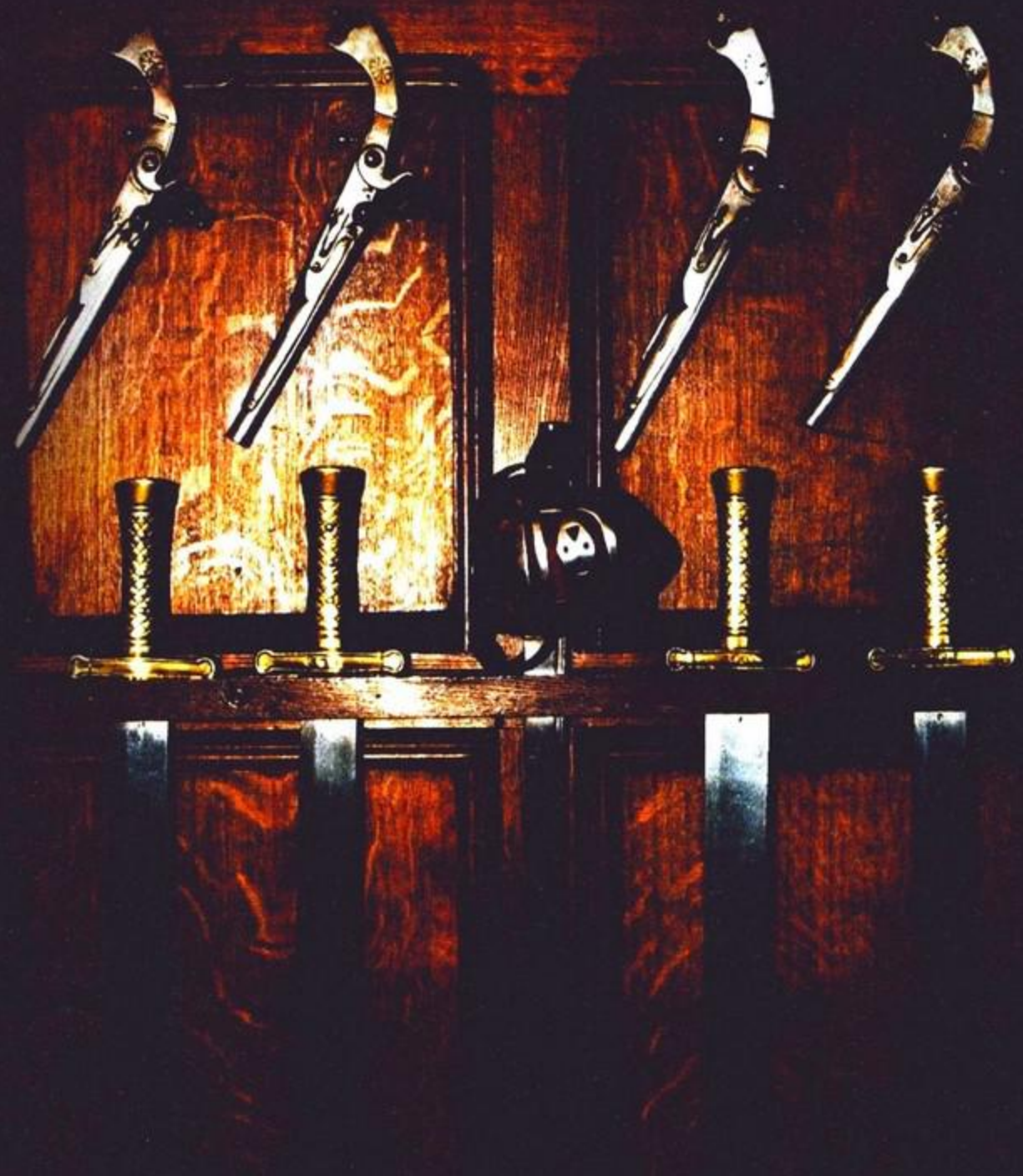
PC ACTION

Se vuoi continuare fallo almeno con cognizione di causa.

OGNI MESE IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI

D'Avino & Michelehi SMD planet

C'è un solo posto dove puoi trovare le armi giuste per affrontare ogni tipo di gioco per la tua Playstation, e non è così nascosto come sembra.



PLAYSTATION FORCE

Siamo qui per aiutarvi

Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

D'Avino & Micheletti SMDgrafica@planet.it

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

TEL.039/2720499

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO USA L.279.000
NINTENDO PAL TEL.
ALL STAR TENNIS TEL
BANJO KAZZOOJE L.79.000
BEETLE ADVENTURE RACING TEL
BOMBERMAN L.59.000
BUG'S LIFE TEL
CASTLEVANIA TEL
CHAMALEON 2 TEL
COMMAND & CONQUER TEL
DOOM L.39.000
FIGHTER DESTINY L.59.000
FIFA 99 TEL
F-ZERO 64 l.79.000
DARK RIFT L.39.000
DD KONG RACING L.75.000
DORAEMON 2 TEL
DUAL HEROS L.39.000
DUKE NUKEM 3D L.69.000
DUKE NUKEM ZERO HOUR TEL
EXTREME G L.39.000
EXTREME G 2 TEL.
FIGHTING FORCE TEL
F1 WORLD GRAND PRIX L.79.000
F1 WORLD GP II TEL
FORSAKEN L.69.000
GEX 64 L.69.000
GOEMON GAMBARRE 2 TEL
GOLDEN EYE 007 L.79.000
GT WORLD TOUR TEL.
HYBRID HEAVEN TEL
YOSSI ISLAND L.49.000
KING OF PROBASEBALL L.39.000
KNIFE EDGE L.89.000
INT. S.S.SOCCER 98 L.79.000
LAMBORGHINI USA L.39.000
LET'S SMASH TENNIS L.99.000
LODE RUNNER TEL.
J.L. PERFECT STRYKE 2 TEL.
MACE THE DARK AGE L.49.000
MARIO KART 64 L.79.000
MARIO PARTY L.99.000
MICROMACHINES TEL
MISSION IMPOSSIBLE L.79.000
MONACO GP TEL
MORTAL KOMBAT MYTH. L.69.000
MORTAL KOMBAT 4 l.89.000
MULTIRAC,CHAMP. L.59.000
NIGHTMARE CREATURES TEL
NHL 99 L.129.000
OFF ROAD CHALLENGE L.79.000
POCKET MONSTER TEL.
PILOT WINGS L.59.000
QUAKE II TEL
QUEST 64 L.119.000
RAKUGA KIDS (KONAMI) TEL
ROGUE SQUADROON L.109.000
RUGRATS: SCAVENGER HUNT TEL
RUSH 2 EXTREME RACING TEL.
SHADOW MAN TEL
SIM COPTER TEL
STAR WARS RACER L.109.000
SUPERMAN TEL
SUPER SPEED RACER TEL.
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH L.79.000
SIM CITY 2000 L.99.000
SNOWBOARDING 1080 L.99.000
SOUTH PARK TEL
SPACE STATION SILICON VALLEY TEL.
STAR FOX 64 L.69.000
STAR SOLDIER L.89.000
STAR WARS L.59.000
TONIC TROUBLE TEL
TOP GEAR RALLY L.39.000
TOP GEAR OVERDRIVE L.129.000
TONIC TROUBLE TEL
TUROK L.69.000
TUROK 2 TEL
ZELDA TEL
V-RALLY TEL
VR POOL 64 TEL
WAVE RACE L.69.000
WCW VS NWO REVENGE TEL
VIRTUA HIRYUKO NOKEN L.99.000
WIPEOUT TEL.
WIN BACK TEL
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
ACTION REPLY+ADATTATORE L.79.000
ADATTATORE UNIVERSALE L.39.000
PASSPORT TEL
JOYPAD L.35.000
MEMORY CARD 256K L.13.000
MEMORY CARD 1MG L.19.900
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.19.900
PRESA ANTENNA L.25.000
VOLANTE+PEDALIERA L.99.000
RUMB.PACK+MEM.C.1MG L.35.000
ESPANSION PACK L.59.000
PROLUNGA PAD L.13.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE+GIOCOL.99.000
FIFA 98 L.39.000
BATMAN RETURNS L.29.000
BATMAN L.29.000
PACMANIA L.29.000
SUPER HANG ON L.29.000
J.PALMER golf l.29.000
CARTUCCIA MENACER L.29.000

GAME GEAR

BAKU BAKU L.29.000
CHUCK ROCK L.29.000
GOLDEN AXE L.29.000
G-LOCK L.29.000
ECCO THE DOLPHIN L.29.000
PUYO PUYO 2 L.29.000
SHINOBI L.29.000
SONIC CHAOS L.29.000
SONIC & TAILS II L.29.000
SONIC LABIRINTH L.29.000
SONIC TRIPLE TROUBLE L.29.000
SONIC SPINBALL L.29.000
VIRTUA FIGHTER L.29.000

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.39.000
CAPITAN COMMANDO L.49.000
CASPER L.39.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
PHALANX L.29.000
S.TENNIS L.29.000
TETRIS ATTACK L.49.000
JOYPAD L.19.000

PLAYSTATION PAL UNIVERSALEL.298.000

GIOCHI USA/JAP

ACE COMBAT 3 TEL
AIRLINE PILOT (SIMULAZIONE VOLO)
ASSAULT SUIT VALKEN II TEL
ATLANTIS THE LOST TALES L.119.000
AZURE DREAMS TEL
BASS LANDING TEL
BIO HAZARD 2 VERS. DUAL SHOCK TEL
BLACK BASS W/BLUE MARTIN TEL
BLOODY ROAR 2 TEL
BRAVE FENCER MUSASHIDEN USA TEL.
BREATH OF FIRE 3 USA TEL
GRAN TURISMO 2 TEL
CAPCOM GEN. 2 TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CASTROL HONDA S.BIKE L.109.000
CHORO Q MARINE Q BOUT L.89.000
CYBER ORG (SQUARE) TEL
CYBERNATIC EMPIRE TEL
DARKSTALKER 3 L.99.900
DEEP FREEZE TEL.
DINO CRISIS TEL
DRAGON BALL F.BOAT L.85.000
DRAGON BALLZLEG. L.85.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22 L.85.000
DRAGON VALOR TEL
EHRGAIZ TEL
EINHANDER L.69.000
FATAL FURY WILD AMBITION TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL TEL
FINAL FANTSY 8 TEL.
FINAL FANTASY COLL. TEL.
FISHERMAN BAIT L.109.000
FRONT MISSION 2 L.59.000
FRONT MISSION 3 TEL
FRONTMISSIONALTERNATIVE L.59.000
EVANGELION L.139.000
GUNDAM PERFECT ONE YEARL.79.000
GUNDAM 0079 L.69.000
GUILTY GEAR USA TEL
INT. S.STAR SOCCER L.29.000
JAPAN PRO WRESTLING 3 TEL
LAST BLADE SNK TEL
LEGEND OF LEGAIA TEL.
LEGEND OF MANA TEL
LET'S GO FISH TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN III L.89.900
KARTIA RPG USA L.119.000
KING OF FIGHTERS 98 TEL
JO JO'S BIZARRE ADV. TEL
MACROSS L.89.900
MACROSS 2 TEL
MACROSS VFX 2 TEL
MARVEL S.HEROS VS STR.FIGHTER 109.00
MELTYLANCER THE 3RD PLANET TEL
METAL GEAR SOLID INTEGRAL TEL
METAL SLUG L.139.000
MOBILE SUITE GUNDAM 1.0 L.89.000
MOBILE SUITE GUNDAM 2.0 L.89.000
MOB. SUITE GUNDAM CHARS C.ATTACK
NBA POWER DUNKERS TEL
PARASSITE EVE USA L.129.000
PATLABOR THE GAME TEL
POCKET FIGHTER l.69.000
PSYCHIC FORCE II TEL
R-TYPE DELTA TEL
RANMA 1/2 L.149.000
RASETZU NO KEN L.129.900
REAL ROBOT BATTLE TEL
RESIDENT EVIL D.CUT L.69.000
RIDGE RACER 4 TEL
RIVAL SCHOOL 2 TEL
ROBOT WAR F TEL
SAGA FRONTIER II L.129.900
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT COMPLETE BOX TEL
SAGA FRONTIER USA TEL
SAILOR MOON L.139.000
SHADOW MADNESS TEL
SOUL RIVER TEL
SD GUNDAM G ZERO TEL
SD G GUNDAM CENTURY L.75.000
SLAYER ROYAL 2 TEL
SYPHON FILTER TEL
STAR IXIOM TEL
STAR OCEAN USA TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 L.109.000
SILENT HILL TEL
S.ROBOT WAR 5 L.89.900
TEKKEN 3 L.69.000
TIME CRISIS L.35.000
TRON & KOBUN (CAPCOM) TEL
WINNING ELEVEN FINAL VERSION TEL
XENOGEAR USA TEL
CHIAMA PER ALTRE NOVITA USA/JAP

ACCESSORI

ACTION REPLY L.39.000
EXPLORER L.69.000
PLAYSTATION MAGAZINE L.29.000
JOYPAD COMP. L.9.900
MEMORY CARD 15B L.9.-900
MEMORY CARD 30B L.28.000
MEMORY CARD 120B L.33.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SHOCK L.39.000
PISTOLA SCORPION L.38.000
POCKET STATION TEL
PRESA PAL ANTENNA L.25.000
PRESA ANTENNA X GIOCHI USA/JAP L.39.
SCART RGB L.15.000
VOLANTE + PEDALIERA L.99.000
GAME BOOSTER PER VEDER I GIOCHI GAMEBOY SU PLAYSTATION TEL

VIDEO CD CARD+ ACTION REPLY L.139.000

CONVERTITORE ACTION REPLYPERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL

L.29.900

MODIFICA USA/JAP/ EURO

L.50.000

SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

GIOCHI USATI PLAYST. PAL

ACTUA SOCCER L.19.000
ARK OF TIME L.25.000
BOMBA 98 L.29.000
CIRCUIT BRAKERS L.29.000
DESTRUCTION DERBY 2 L.25.000
DUKE NUKEM L.25.000
BREATH OF FIRE 3 L.35.000
COMMAND & CONQUER RED AL. L.35.000
FIFA 97 L.25.000
FIFA 99 L.39.000
FINAL FANTASY 7 L.29.000
INT. S.STAR SOCCER L.22.000
INT. S.STAR SOCCER 98 L.29.000
LOADED L.19.000
XENOCRACY L.25.000
MEGAMEN BATTLE & CHASE L.35.000
NFL EXTREME L.29.000
NIGHTMARE CREATURES L.29.000
PANDEMONIUM L.19.000
PHILOSOMA L.19.000
PLAYER MANAGER L.19.000
PREMIERE MANAGER 98 L.29.000
PSYCHIC FORCE L.25.000
RAYMAN L.19.000
THE LOST WORLD L.25.000
TEST DRIVE OFF ROAD L.29.000
RAGE RACER L.29.000
SENSIBLE SOCCER L.29.000
SOUL BLADE L.29.000
SPICE GIRLS L.25.000

CHIAMA PER LA LISTA GIORNALIERA

GIOCHI PLAYSTATIONPAL

CHRASH BANDICOOT 2 L.49.000
GRAN TURISMO L.49.000
INT. S.STAR SOCCR 98 L.69.000
LOADED L.25.000
ODDWORLD 2 l.69.000
TOMB RAIDER 3 l.69.000
TOMMY MAKKINEN RALLY L.64.000
V-RALLY L.39.000

GIOCHI SATURN

SATURN PAL L.139.000
SATURN USATI L.89.000

PICCHIADURO

ANARCHY IN THE NIPPON L.59.000
ASTRA S.STAR l.99.000
BATTLE MONSTER L.15.000
DEAD OR ALIVE L.89.000
DRAGON BALL Z LEG. L.85.000
FIGHTERS MEGAMIX L.49.000
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GUARDIAN HEROS L.39.000
HOKUTO NO KEN L.109.00
LAST BRONX L.39.000
KING OF FIGHTERS 95 L.49.000
KING OF FIGHTERS 97 l.89.000
MARVEL VS STREETFIGHTER TEL
POCKET FIGHTER TEL
REAL BOUT COLLECTION L.99.900
STREET FIGHTER COLL. L.99.900
STREET FIGHTER ZERO 2 L.39.000
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL.
TOSHINDEN URA L.29.900
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.29.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.25.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.29.000
VIRTUAL ON L.39.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO

ALIEN TRILOGY L.59.000
BATTLE STATION L.19.000
BLAM MACHINEHEAD L.29.000
CRIMEWAVE L.29.000
DIGITAL MONSTER TEL
DOOM L.25.000
DUKE NUKEM 3D L.49.000
GUN GRIFFON II TEL
GUNDAM SIDE STORY II L.49.000
HEXEN L.29.000
HOUSE OF THE DEATH L.69.000
HOUSE OF DEAD+PISTOLA L.97.000
LAYER SECTION II L.89.000
PANZER DRAGON II L.49.000
QUAKE L.45.000
RADIANT SILVERGUN TEL
SOKIYUGURENTAU L.119.000
SOVIET STRYKE L.29.000
THUNDER FORCE V L.89.000
THUNDER STRYKE II L.29.900
VIRTUA COP 2+PISTOLA L.99.000
VIRTUA COP 1 L.35.000
VIRTUA COP+PISTOLA L.59.900

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER

BLAST CHAMBER L.29.000
BOBBLE BOBBLE 3 L.59.000
BOMBERMAN WARS L.49.000
BUST A MOVE 2 L.39.000
CAPCOM COLLECTION 1 L.89.000
CAPCOM COLL.2 (ghost'nghols coll.) L.89.000
CAPCOM COLLECTION 3 l.89.000
CAPCOM COLLECTION 5 tel
CLOCKWORK KNIGHT 1 L.29.00
MEGAMEN X 3 L.29.900
METAL SLUG L.129.900
MICKEY MOUSE COLLECTION L.79.000
NIGHT'S L.39.000
NIGHT'S CHRISTMAS L.35.000
ROBOPIT L.29.000
ROCKMAN X 4 L.89.000
SHINOBI EX L .39.000
SILUETTE MIRAGE L.79.000
SCUD L.29.000
SONIC JAM L.49.000
SONIC R L.49.900
TILT L.29.000

WONDERSWAM

IL PORTATILE BANDAI
TELEFONA PER I TITOLI
ED I GIOCHI DISPONIBILI

GIOCHI SATURN

SPORTIVI

ANDRETTI RACING L.39.000
DAYTONA L.29.000
DAYTONA 2 L.49.000
DECATHLETE L.49.000
F1 CHALLENGE L.45.000
FIFA 96 L.15.000
FIFA 97 L.25.000
IMPACT RACING L.29.000
MANX TT L.39.000
NASCAR 98 L.29.000
NHL 97 L.29.000
SEGA RALLY L.49.000
SEGA TOURING CAR L.59.000
TEN PIN ALLEY L.29.000
VIRTUA RACING L.29.000
WIPEOUT L.25.000
WORLD WIDESOCCER97 L.15.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.49.000

AVVENTURA/RPG

BURNING RANGERS l.99.000
DEEP FEAR l.99.000
DIE HARD TRILOGY L.39.000
DRACULA X L.89.000
DRAGONE FORCE L.49.000
DRAGONE FORCE II L.99.900
DUNGEON & D. COLL. TEL
GRANDIA L.104.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN III TEL
MAGIC KNIGHT RAY. USA TEL
MONSTER HOLYDAGGER (NOVITA') TEL
PANZER DRAGON 3 4CD L.59.000
RESIDENT EVIL L.75.000
SHINING FORCE III USA TEL
SHINING FORCE III SCE.2 l.119.000
SHINING FORCE 3 SCE.3 l.119.000
SHINING THE HOLYARC L.79.000
SLAYER ROYAL 2 TEL
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
S.ROBOT WAR FINAL TEL
TACTICS OGRE L.85.000
TERRA FANTASTICA L.99.000
TOMB RAIDER L.39.000
VIRTUAL HYDLIDE L.25.000
V.FIGHTER2+V.COP+DAYTONA L.59.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L.69.000

ACCESSORI

ARCADE JOYSTICK L.49.000
JOYPAD COMP. L.19.000
JOYPAD SEGA L .35.000
JOYPAD ANALOGICO L.49.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L .38.000
ADATTATOREUNIV.+RAM4M L.59.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI US/JP L.45
PISTOLA SCORPION L.38.000
CAVO S-VHS L .29.000
VIDEO CD E FOTO CD CARD L.149.000

NUOVAMODIFICA UNIVERSALE:RENDE IL SATURN EURO VELOCE COME IL GIAPPONESE ELIMINANDO TUTTE LE CODIFICHE.

L.70.000

GIOCHI HENTAI PER PC (VM 18)

ALCHEMIC GIRL L.59.000
ANGEL PARASSITE L.59.000
SATOMI L.59.000
M. HARD L.59.000
TELEFONA PER ALTRI TITOLI

GAMEBOY A COLORI

BATMAN FOREVER L.35.000
DOUBLE DRAGON 2 L.35.000
JUNGLE BOOK L.35.000
STREET FIGHTER 2 L.35.000
TOP RANK TENNIS L.35.000
TRACK & FIELD L.35.000
WORLD BEACH VOLLEY L.35.000
BUG'S LIFE COLOUR L.49.000
BUST A MOVE 4 COLOUR L.49.000
MORTAL KOMBAT 4 COLOUR L.49.000
ZELDA COLOUR L.49.000
INT. S.STAR SOCCER 98 COLOURL.75.000
TUROK 2 COLOUR L.49.000
WARIO LAND 2 COLOUR L.49.000
BOMBERMAN COLOUR L.49.000
NBA JAM 99 COLOUR L.49.000

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZ L.25.000
SERIE SAILOR MOON L.25.000
SERIE RANMA 1/2 L.25.000
SERIE GUNDAM L.25.000
SERIE MACROS S L.25.000
SERIE CITY HUNTER L.25.000
SERIE MAISON IKKOKU L.25.000
SERIE FINAL FANTASY L.25.000
SERIEGHOSTINTHESHELLI. L.25.000
SERIE LAMU L.25.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.25.00
SERIE HOKUTO NO KEN L.25.000
PARASSITE EVE L.19.900
DRACULA X L.19.900
LEGEND OF ZELDA L.19.900
SHENMUE L.19.900
KING OF FIGHTERS 98 2CD L.34.000
FINAL FANTASY 8 4CD L.59.000

PORTACHIAVI:

RANMA 1/2+LAMU 8 PEZZI L.21.900
TEKKEN 3 10 PEZZI L.22.900
FINAL FANTASY VII 7 PEZZI L.25.900
MAZINGA 10 PEZZI L.21.900
EVANGELION 10 PEZZI L.23.900
SAILOR MOON 7 PEZZI L.19.900
GODZILLA 8 PEZZI L.21.900
GUNDAM 6 PEZZI L.23.900

MODELLINI:

GOLDRAKE L.71.900
MAZINGA 1 50 CENTIMETRI L.91.900
MAZINGA 2 50 CENTIMETRI L.103.000
BRUCE LEE CONF. 2 MODELLI L.36.000
TEKKEN 3 CONF. 4 MODELLI L.36.000
GETTA ROBOT IN METALLO L. 79.000

DREAMCAST

DREAMCAST TEL
VISUAL MEMORY TEL
JOYPAD L.59.000
ARCADE STICK TEL
VOLANTE TEL
CAVO S-VHS L.29.000
PURU PURU PACK L.49.000
VGA BOX TEL
CAVO RGB L.29.000
AERO DANCING L.89.000
BIO HAZARD CODE VERONICA TEL
BLUE STINGER L.89.000
BUGGY HEAT APRILE TEL
DYNAMITE DEKA II TEL.
EXPENDAFUL TEL
ELEMENTAL GIMMICK GEAR TEL
GET BASS L.96.000
SONIC ADVENTURE L.69.000
SEGA RALLY 2 TEL
VIRTUA FIGHTER 3 L.69.000
D2 TEL
GODZILLA TEL
HOUSE OF THE DEAD 2+GUN TEL
INCOMING L.89.000
RED LINE RACER TEL
SENGOKU TURB L.89.000
SHUTO KO BATTLE TEL
MONSTER BRED TEL
PSYCHIC FORCE 2012 L.85.000
SHENMUE TEL
SEGA VIRTUA GOLF TEL
SUPER SPEED RACING L.89.000
CLIMAX LANDERS TEL
MARVEL VS CAPCOM L.85.000
MONACO GP SIMULATION L.79.000
NANATSU NO HYKAN TEL
POWER STONE TEL
RAYMAN 2 TEL
SPACE GRIFON TEL
WORLD NEVER LAND PLUS TEL
EVOLUTION TEL
VIRTUAL GOLF TEL
UNDERCOVER TEL
KING OF FIGHTERS 99 TEL

USCITE ESTIVE:

AIR FORCE DELTA
FRAME GRIDE
GRANDIA II
GUNDAM HEROS
MAKEN X
VITUAL ON 2
SHIENRYU 2
TEKKEN 3 NEW VERSION
SOUL CALIBOUR
STREET FIGHTER ZERO 3
GUNDAM 0079
MARIONETTE HANDLER

TELEFONA PER I PREZZI DI OGGI PERCHE' POSSONO ESSERE PIU'BASSI !!!

NEO GEOCD

BLUES JOURNEY L.19.000
FUTSAL L.59.000
KING OF FIGHTERS 94 L.19.000
LAST BLADE 2 TEL
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 98 TEL
KING OF MONSTER 2 L.29.000
METAL SLUG 2 TEL
MUTATION NATION L.69.000
REAL BOUT 2 L.129.000
SENGOKU L.69.0000
TELEFONA PER ALTRI TITOLI
NEOGEO POCK. BIANCO E NERO L.79.000
TENNIS L.45.000
NEO GEO SOCCER L.45.000
KING OF FIGHTER R-1 L.45.000

NEOGEOPOCKET A COLORI TEL.

BASEBALL STAR L.72.000
KING OF FIGHTER R2 TEL
CHRUSH ROLLER POCKET L.72.000
FATAL FURY FIRST CONTACT TEL
NEO DRAGON'S WILD L.75.000
NEOGEO CUP 98 PLUS TEL.
POCKET TENNIS L.72.000
PUZZLE BOBBLE MINI L.72.000
PUZZLE COLOR L.72.000
SAMURAI SHOWDOWN 2 l.79.000
METAL SLUG FIRST MISSION l.79.000

VIDEO CD GIAPPONESI

DRAGON BALL Z (8 FILM) L.25.000 CAD.
DRAGON BALL GT (20 FILM) L.33.900 CAD.
RANMA 1/2 (2 FILM) L.25.000 CAD.
CIITY HUNTER 1 CONF. 4 FILM L.75.000
CITY HUNTER 2 CONF. 4 FILM L.75.000
EVANGELION (13 FILM) L.23.900 CAD.
LA BLUE GIRL CONF. 6 FILM L.99.000
INVASION NIGHT SCHOOL 6 FILM L.24.900.
LAMU (4 FILM) L.29.900 CAD.
GUNDAM WING (8 FILM) L.31.900 CAD.
GUNDAM CHAR'S C. ATT. I° E II° L.35.900
GUNDAM F91 I° E II° L.37.900
MAZINGA L.26.900
MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
GHOST IN THE SHELL CONF.2 FILM L.45.900
SPAWN TV VERS. CONF.6 FILM L.75.000
TIME BOKAN L.29.900
STREET FIGHTER VICTORY L.29.900
3x3 EYES (4 FILM) L.29.900

REVIEW

Stefano "Duspa" Lisi

V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION

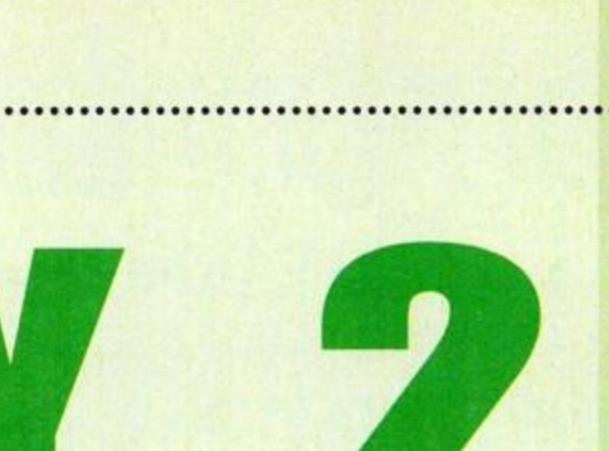
info

TITOLO GIOCO	V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION
DESCRIZIONE	RALLY CAMPIONE DEL MONDO
GIOCATORI	1-4
CASA SOFTWARE	INFOGRAMES

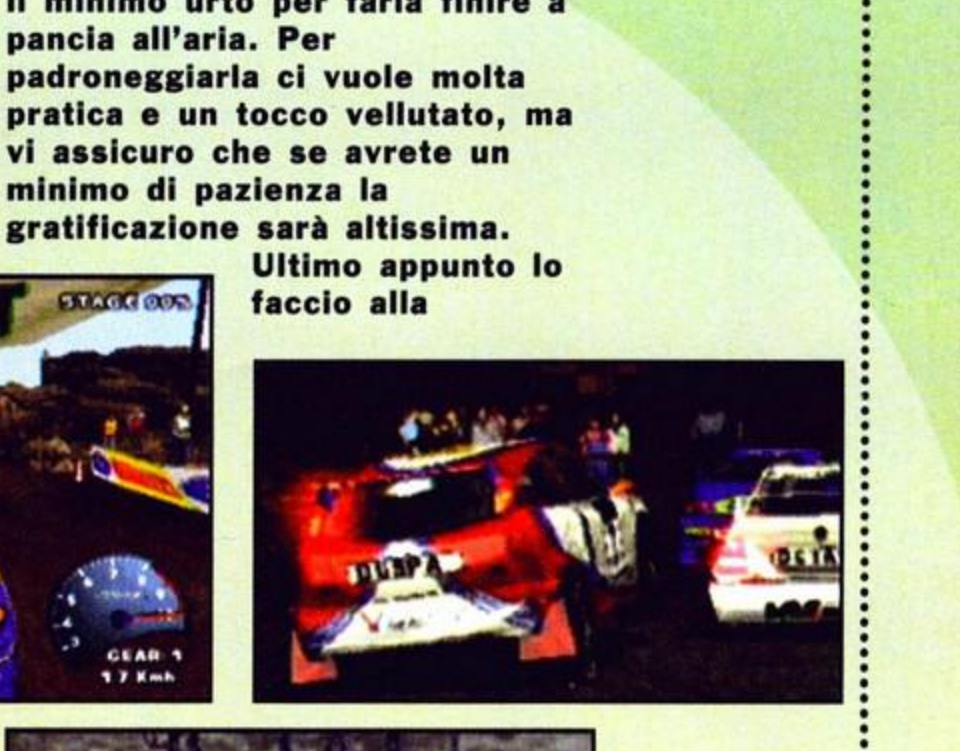
La presentazione stampa di V Rally 2 ha fatto gridare al miracolo e più di una persona ha indicato il titolo Infogrames come il più accreditato rivale di Gran Turismo 2. Salite in macchina con il vecchio Duspa e anche voi saprete tutta, ma proprio tutta la verità...

L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Quando quasi due anni fa arrivò in redazione il primo V Rally, immediatamente si generò una terribile faida interna. Da una parte gli adoratori del titolo francese e dall'altra i suoi detrattori. Il motivo della disfida andava unicamente ricercato nel particolare sistema di controllo, così difficile e frustrante da far scoraggiare la maggior parte dei giocatori della domenica. Quelli, invece, che fanno della simulazione automobilistica uno stile di vita (il sottoscritto, il Raffo e pochi altri), riuscirono ad apprezzare il gioco in questione nonostante l'incredibile complessità. A distanza di mesi posso candidamente ammettere che quel V Rally era proprio ostico e che la difficoltà, più che da ragioni naturali, derivava proprio da un sistema di controllo non proprio eccellente. Le auto, infatti, reagivano in maniera brusca e non sembravano dotate di inerzia. Tutto ciò si traduceva in una guida nervosa e poco esaltante, dato che nove volte su dieci si finiva a ruote all'aria solo per aver urtato un sassolino grosso come una pallina da tennis. Il difetto venne fuori quasi subito e lo stesso Ari Vatanen, consulente del progetto e Campione del Mondo della specialità nel 1989, indicò proprio nella correzione della fisica delle automobili il punto da cui partire nella costruzione del nuovo capitolo della serie. A giudicare da quanto visto oggi, va detto che l'obiettivo è stato centrato in pieno. V Rally 2 è giocabile, è divertente, è coinvolgente ed è bello da



vedere. Certo, qualche difettuccio non manca (e in alcuni casi non riesco proprio a trovare una giustificazione alla presenza di piccole e grosse macchie), ma nel complesso non credo di bestemmiare asserendo che si tratta della nuova pietra miliare delle simulazioni rallystiche per PlayStation. Ecco, lo sapevo, adesso tutti che vi scagliate contro il povero Duspa



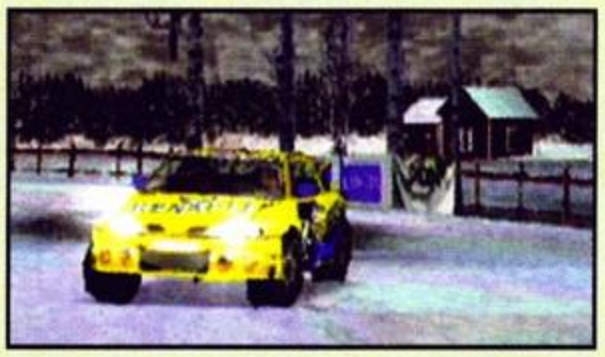
sommando a questa cura ricostituente una veste grafica e un engine eccezionali. Il titolo della Infogrames è il più veloce e fluido gioco di guida per PlayStation e, se non fosse per alcuni piccoli difetti, sarebbe consacrato nell'olimpo delle simulazioni automobilistiche. Visto che sono matto, parto proprio dai difetti. Innanzitutto la struttura del Campionato. La competizione è ben articolata in numerosi rally e risulta lunga e intrigante. Purtroppo, ciascun rally è composto unicamente da due tappe (di cui spesso una è la speciale gara uno contro uno, in stile Memorial Bettega del Motorshow). Il problema non è puramente numerico, in quanto basta il minimo errore per compromettere una manche ed essere tagliati fuori dalla classifica generale.

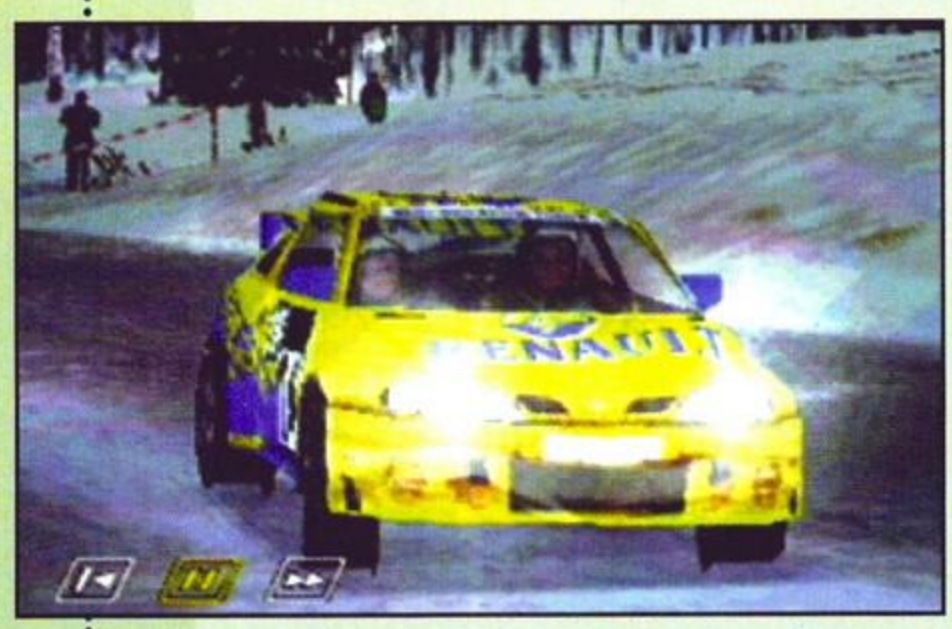
in una dinamica estremamente curata, qualcosa non deve aver funzionato per il verso giusto, dato che la macchina si cappotta che è un piacere e spesso basta il minimo urto per farla finire a pancia all'aria. Per padroneggiarla ci vuole molta pratica e un tocco vellutato, ma vi assicuro che se avrete un minimo di pazienza la gratificazione sarà altissima. Ultimo appunto lo faccio alla

gridando come ossessi un solo nome: Colin Mc Rae. Allora, capiamoci: il titolo della Codemasters è uno dei miei favoriti di sempre, ma ciò non significa avere le fette di salame sugli occhi e non analizzare ciò che scorre sul televisore. Per un confronto più dettagliato vi rimando al box apposito, pregandovi di leggere con estrema attenzione ciò che è stato scritto e pensato.

VU VU VU AVAVA PUNTO COM

Amici, V Rally 2 riesce a correggere i difetti di impostazione del primo capitolo, Il bello delle competizioni rallystiche, invece, è proprio la lotta psicologica, il rosicchiamento dei secondi nelle prove speciali e la lenta scalata della classifica giornaliera. Grossa tirata di orecchie all'armadillo mascotte dell'Infogrames. Il modello di guida, inoltre, per quanto lontano anni luce dalle disgrazie del primo episodio, risulta ancora migliorabile. Il problema più grande va ricercato nell'eccessiva libertà di movimento che viene lasciata all'auto. Se da un lato ciò si traduce in un grande realismo e





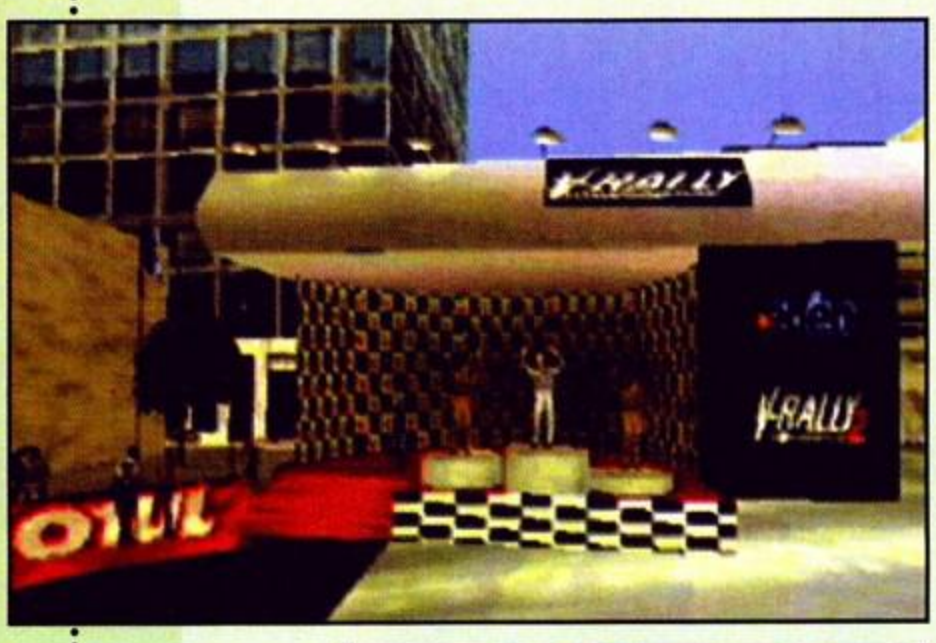
presenza di muretti fantasma e strane collisioni un po' grossolane, ma il distributore italiano mi assicura che è un problema che sarà assente nella versione inscatolata nei negozi. Speriamo...
Ma parliamo di cose belle. L'aspetto che maggiormente impressiona è quello estetico. V Rally 2 è spettacolare e bellissimo da guardare. Le auto sono composte mediamente da più di cinquecento (!) poligoni (che scendono a poco più di una ventina in modalità multiplayer a 4, con schermo condiviso), hanno vetri trasparenti e all'interno ci sono i piloti con tanto di faccia, casco, cinture di sicurezza a quattro punti. Il livello di dettaglio è altissimo, basti guardare le texture che ricoprono le carrozzerie. Lo spettacolo, inoltre, non è solo a bordo delle auto, ma anche e soprattutto a bordo pista. Disputando il Campionato si possono notare numerosi spettatori che si esaltano per il passaggio dei loro beniamini (tutti i nomi sono però inventati). In alcuni casi il pubblico sconfina sul tracciato e cerca poi di mettersi in salvo non appena sopraggiunge l'auto (avete presente Sega Rally, no?). Gli scenari sono generalmente arricchiti da elementi animati, siano questi palloni aerostatici, elicotteri o altre diavolerie del genere. Gli alberi, le case, i ponti e tutti gli altri elementi dello scenario sono bellissimi e hanno un look decisamente fotorealistico (provate a guardarvi un replay e sappiatemi dire).
L'impostazione generale è una via di mezzo tra l'arcade e la simulazione e le modalità di gioco sembrano ricalcare questa tendenza. Una delle grandi critiche mosse dagli autori di V Rally a Colin Mc Rae, infatti, è stata proprio quella di essere troppo rigoroso e noioso.
Insomma, il rally è una disciplina solitaria, in quanto si gareggia quasi esclusivamente contro il cronometro e raramente si incrociano avversari durante una tappa. Alla Infogrames ritengono fondamentale lo scontro diretto con gli avversari e

PIÙ VELOCI DI COLIN?

Come più volte emerso nel corso della recensione, il paragone con Colin Mc Rae è praticamente scontato. Il titolo targato Codemasters, infatti, rappresenta l'attuale termine di riferimento per i giochi di rally. Nonostante in un primo momento mi sembrasse di ricordare Colin Mc Rae come un titolo inavvicinabile, il passare del tempo e l'accumularsi delle ore spese su V Rally 2 (oltre all'aver rispolverato il CD Codemasters dalla libreria e aver constatato come spesso la memoria sia differente della realtà) mi hanno convinto che il gioco della Infogrames sia su un altro pianeta. A difesa dello scozzese volante va indubbiamente considerato il semplice dato anagrafico (ovvero è più vecchio) e probabilmente il vero confronto sarà tra il suo seguito e questo V Rally 2 (così come avverrà con Gran Turismo 2).
In ogni caso, questo è quanto oggi è presente sul mercato e questo è quanto emerge dall'analisi del vostro redattore preferito: V Rally è decisamente più bello da vedere ed è dotato di un motore grafico di parecchie lunghezze migliore. La quantità di oggetti presenti su schermo, il dettaglio dei particolari, gli effetti grafici, le animazioni sono tutti a favore del gioco della Infogrames (senza nulla togliere a Colin Mc Rae che a distanza di parecchi mesi rimane comunque un gioco eccezionale).
Risultato non proprio scontato riguarda le modalità di gioco, anche se in V Rally 2 sono più numerose. A nulla servono, infatti, l'arcade e il trofeo se la modalità principale (il campionato) presenta alcune lacune inspiegabili (solo due tappe per rally). A favore di V Rally anche la modalità multigiocatore, più fluida, veloce e divertente (senza considerare che lo split screen supporta fino a quattro giocatori).
Sul fronte piste e vetture proprio non c'è confronto e V Rally 2 vince per KO. Pensate solamente che in Colin Mc Rae ci sono dodici macchine (otto di serie e quattro segrete) e una cinquantina scarsa di piste (ambientate in otto scenari), mentre in V Rally 2 si possono contare ben 27 auto (dieci segrete) e quasi cento piste! Per quanto concerne i piloti in gara, vince Colin Mc Rae, con sedici partecipanti al mondiale contro i miseri otto di casa Infogrames. Nemmeno paragonabile il livello di dettaglio e la quantità di poligoni che compongono i veicoli.
Per le visuali abbiamo un punto a favore di Colin Mc Rae, per la ripresa da dentro l'abitacolo. Una telecamera in più per V Rally da fuori, ma è come se non ci fosse.

Parità, invece, sul livello di difficoltà e sulla giocabilità: in Colin Mc Rae è più facile tenere in pista la macchina, ma gli avversari sono molto più grintosi e ostici. In V Rally 2 la guida è decisamente più impegnativa, ma se state in strada portate a casa il risultato.
Vince ancora V Rally 2 per gli effetti grafici, con pioggia e neve che cadendo sembrano venire verso di voi, nuvole di polvere e fumo sollevato dai pneumatici, giochi di trasparenza e riflessi sulle carrozzerie e sui cristalli delle auto. Insomma, un festival per gli occhi.
Chiudiamo con i replay, dicendo che sono ottimi entrambi, ma assolutamente stratosferico quello di V Rally 2 (pensate che qualcuno lo ha scambiato per Sega Rally 2 su Dreamcast).

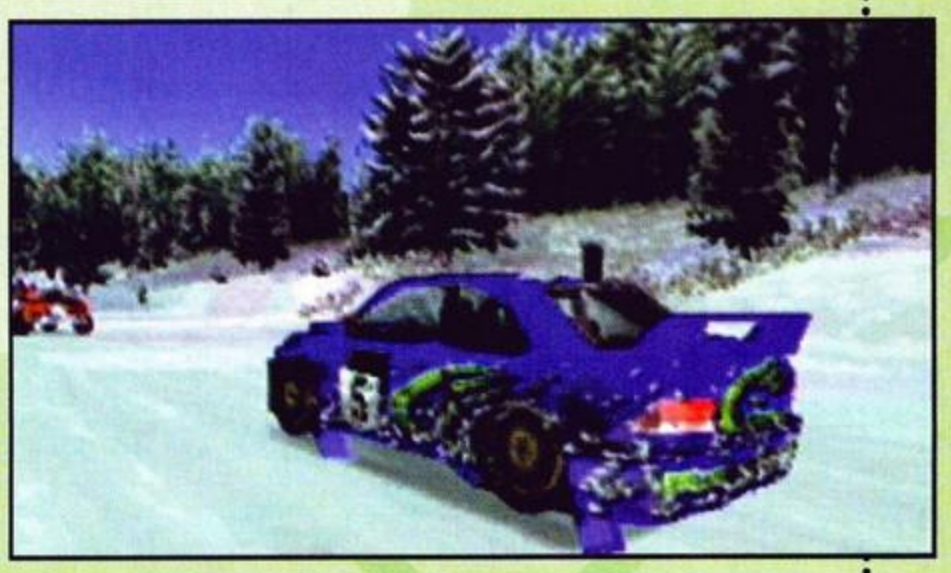
per questa ragione hanno aggiunto al campionato classico a tappe anche una modalità arcade (basata sul canonico sistema del check point) e una modalità trofeo in cui si gareggia in mini rally contro altri tre avversari. Se poi avete sottomano qualche amico, il divertimento potrebbe anche essere maggiore. V Rally 2, infatti, è arricchito da una modalità multiplayer con i fiocchi. Non solo si può giocare in due guidando a turno (e qui la tipologia di gara aiuta) o mediante split screen, orizzontale o verticale, ma è addirittura possibile gareggiare in quattro su una stessa play con un multitap e un bello schermo diviso in quattro riquadri. Va notato come in questi frangenti, pur diminuendo il dettaglio, il gioco rimanga bello e gratificante, oltre che fluido e veloce. Tecnicamente c'è poco da dire e, salvo qualche fenomeno di clipping, l'engine grafico svolge bene il proprio dovere. Belli gli



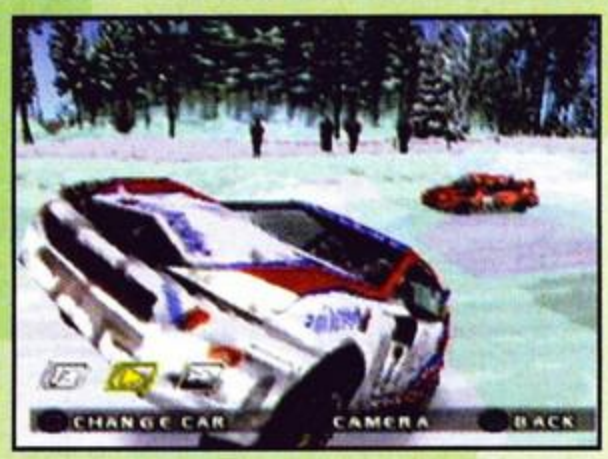
effetti e le musiche, quest'ultime particolarmente grintose e metalleggianti, anche se alla lunga un po' ripetitive e snervanti...
I circuiti sono tantissimi (addirittura quasi cento) e riproducono fedelmente diversi tipi di terreno. Correre sulla neve sembra effettivamente più difficile che su asfalto e i curvoni impolverati o sporchi di terra sono più scivolosi di quelli levigati e puliti.
Le gare si svolgeranno in diverse condizioni climatiche e in diversi momenti della giornata. Sarà quindi possibile correre al crepuscolo o a mezzogiorno, di notte o di pomeriggio, e sarà anche possibile inzuppare le ruote artigliate in piogge torrenziali o nella neve appena caduta. Generalmente le diverse ambientazioni di gioco (abbiamo detto in tutto dodici) sono caratterizzate da un ben determinato clima. Non è comunque una regola. Da segnalare, in ogni caso, la splendida animazione dei fiocchi di neve e delle gocce di pioggia.

Per quanto concerne il parco auto, va detto che ci si trova di fronte a una triplice divisione. Innanzitutto le macchine del WRC, il Campionato Ufficiale. Sono bolidi velocissimi, a quattro ruote motrici e dalla potenza devastante. I modelli più rappresentativi sono la solita Subaru Impreza, la Ford Focus (nuova auto di Colin Mc Rae, tra l'altro), la Toyota Corolla, la Mitsubishi Lancer, eccetera eccetera. Al secondo gruppo appartengono le kit car con cilindrata 2000, mentre al terzo le sorelline minori, di appena 1.3 e 1.6 litri. Si tratta di auto di serie appositamente elaborate e attrezzate per le competizioni. Sono più leggere e più maneggevoli, ma hanno anche meno cavalli. Da segnalare, infine, la presenza di auto bonus (in tutto dieci) che possono essere sbloccate vincendo la sezione arcade, i vari trofei e i tre campionati. Alcuni esempi possono essere la Lancia Stratos, la 205 maxi, la vecchia 131 Abarth e tante altre auto da sogno che hanno fatto la storia di questo bellissimo sport.

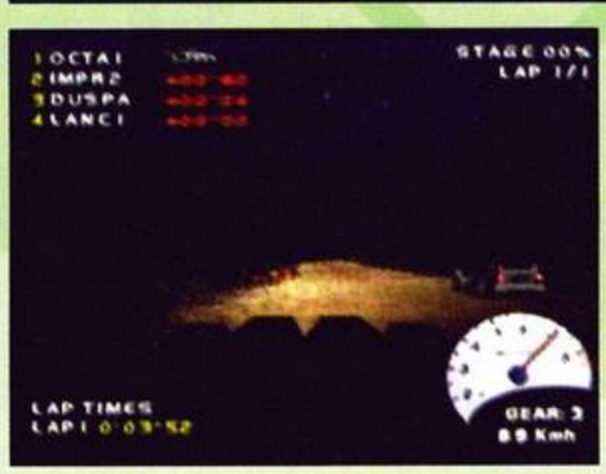
Il setup del mezzo non è particolarmente esaltante, in quanto le regolazioni possibili sono le solite (pneumatici, sterzo, freni, sospensioni e lunghezza dei rapporti) e alla fine ciò che conta veramente sono solo le gomme. Va comunque notato che un buon manico (ovvero un pilota esperto come il sottoscritto) è in grado di portare a termine con successo una tappa su asfalto con pneumatici da neve (ma non provate a fare il contrario).



Due parole vanno assolutamente spese sull'editor di tracciati, uno degli strumenti più semplici e al tempo stesso potenti mai visti negli ultimi tempi. Costruire una nuova pista o modificarne una già esistente è davvero semplicissimo e con pochi click, ehm... con poche pressioni del tasto X, si determina la pianta del circuito, il dislivello, lo scenario, l'irregolarità del terreno e tutte le altre caratteristiche (le condizioni atmosferiche o il momento della giornata) che vi faranno poi esaltare. È possibile testare il proprio "pargolo" quasi in diretta e regalare a se stessi o ai propri amici nuove emozioni. Ben fatto, Infogrames.



La cura riposta nella realizzazione si vede anche nelle piccole cose e la possibilità di settare lo schermo in 16:9 o di testare le auto su un circuito di prova prima di scegliere per quale scuderia correre ne sono solo un esempio. Apprezzabile anche lo storico dei piloti che si cimentano con il gioco. Di ciascun giocatore, infatti, viene registrata la storia, con minuti di gioco, chilometri percorsi, tappe vinte e punteggio accumulato.



Inutile precisare che i piloti possono essere salvati e portati a casa di amici e parenti per la pubblica delizia.

consolle

MACCHINA

PLAYSTATION

GRAFICA	92
SONORO	90
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	**92**

giudizio

Un gioco eccezionale, che rivela i propri lati migliori con il tempo e con la pratica. Grafica e giocabilità altissime e una valanga di opzioni con cui trastullarsi in attesa di Colin Mc Rae 2.

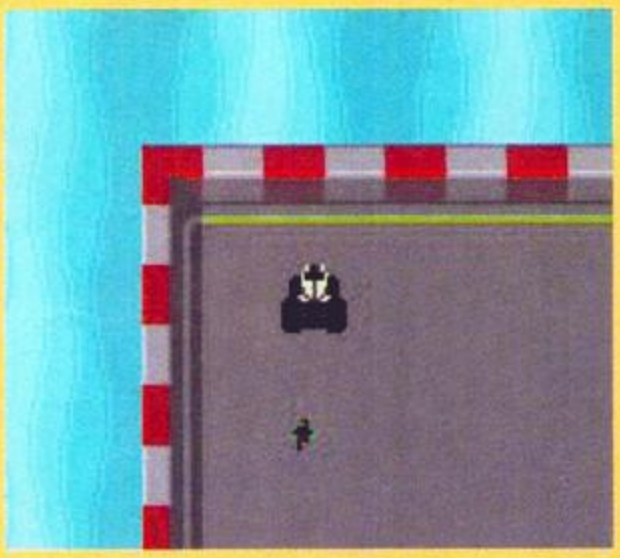
PREVIEW

Stefano "Duspa" Lisi

CARMAGEDDON

GAME BOY COLOR

e due versioni non vi bastavano, alla Sci hanno ben pensato di regalarvi anche la terza, quella per la scatoletta portatile della Nintendo. Le foto sembrano promettere molto bene e le caratteristiche annunciate fanno ben sperare. La struttura di gioco non cambierà, mentre la visuale è stata spostata in alto per ovvie ragioni. Sviluppato dagli sconosciuti Aqua Pacific, Carmageddon GB offrirà quaranta tracciati su cui muoversi senza alcuna limitazione, venti auto, ciascuna con le proprie brave caratteristiche che ne influenzeranno il comportamento su strada, e una modalità di gioco regolata... nessuna regola: l'unico imperativo è sopravvivere. Per il resto valgono le stesse cose dette per le altre versioni, con bonus e power up ovunque, tantissima azione e la possibilità di giocare in più persone linkando due GameBoy. Anche questa versione è prevista per il 17 settembre, con un lancio all'altezza di quello fatto per Carmageddon 2 per PC (un destruction derby reale con auto da rottamare e tanti bei giornalisti inscatolati nella lamiera e pronti ad ammazzarsi per un pizzico di gloria. E poi non dite che questo non è un mestiere pericoloso...).



A causa della violenza gratuita e del cattivo gusto, Carmageddon è stato uno dei giochi più discussi e contestati della storia videoludica per PC. Censurato in diversi paesi, messo al bando dai falsi moralisti e dotato di una tecnica di programmazione ridicola, il titolo della Sales Curve Interactive ha comunque venduto uno sproposito, beneficiando proprio dell'operato dei suoi detrattori (un po' quello che avverrà con Resident Evil 2 e l'assurda censura di qualche o fa). A distanza di quasi tre anni dalla sua prima uscita e a pochi mesi dalla data del rilascio del terzo incredibile capitolo, Carmageddon sta finalmente e tardivamente facendo la propria entrata trionfale nel mondo delle console, seminando morte e distruzione non solo su PlayStation e Nintendo 64, ma anche su Game Boy Color. Vediamo di scoprire cosa ci riserveranno le tre versioni. La data di uscita è prevista per il 17 settembre prossimo.

info

TITOLO GIOCO
CARMAGEDDON

MACCHINA
PSX/N64/GBC

CASA SOFTWARE
SCI

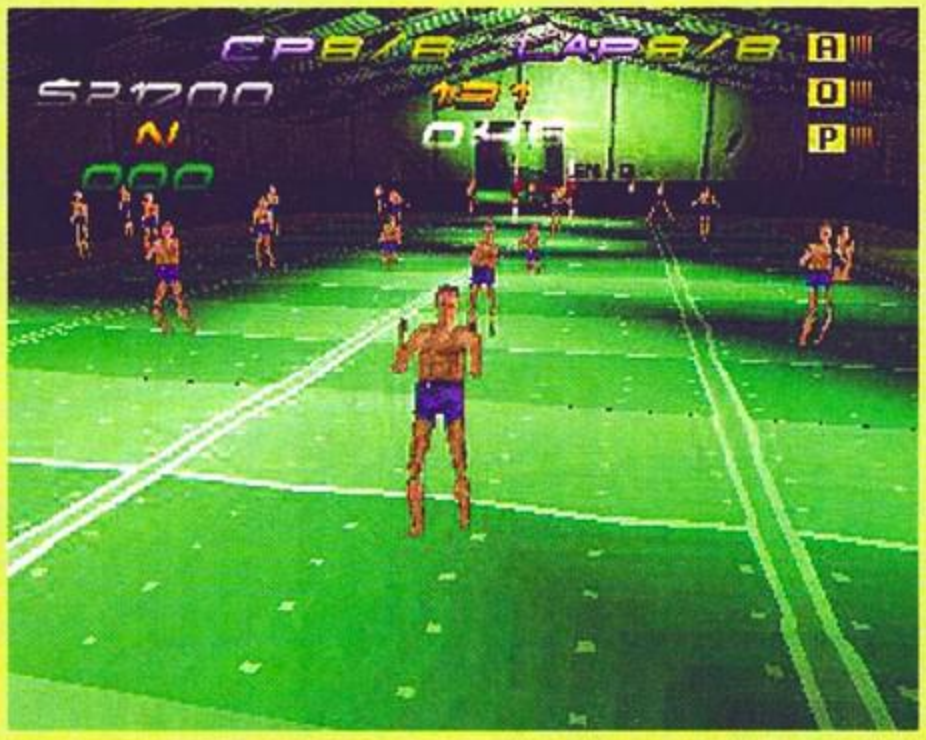
Investire i pedoni e seminare il panico tra gli avversari sarà moralmente giusto almeno su console?

Molte delle caratteristiche annunciate per la versione PlayStation valgono anche nel caso della console della grande N. Trenta livelli di gioco (alcuni dei quali esclusivi per questa piattaforma), zone segrete, moltissime auto (in questo caso ventitre) e nemici (ben venti contemporaneamente in pista) e un'azione di devastazione contro dei poveri pedoni-zombie senza precedenti. Anche in questo caso i power up non si conteranno e ci saranno diverse modalità di gioco (in totale ben cinque). Ambientato nell'anno 2026, Carmageddon 64 racconterà le vicende conseguenti a un'intossicazione planetaria, causata da tossine velenose. Tutta la popolazione viene trasformata in una sorta di vegetali ambulanti e un manipolo di piloti vengono assoldati dal governo per fare piazza pulita (in fondo si è sempre un po' buoni...). A dire il vero in palio alla competizione ammazza-zombie c'è anche l'ultimo biglietto per la zona non contaminata in cui sarà possibile ricostruirsi una vita. L'aspetto grafico è nel complesso molto intrigante e gli amanti dei giochi di azione (mi rifiuto di considerare Carmageddon un gioco di guida) troveranno pane per i loro denti. Buono il livello di dettaglio e l'effetto di dissolvenza, ma non è certo una novità. Speriamo solo che il tutto si muova in maniera fluida e decente. Per il momento cuccatevi queste foto e incrociate le dita...

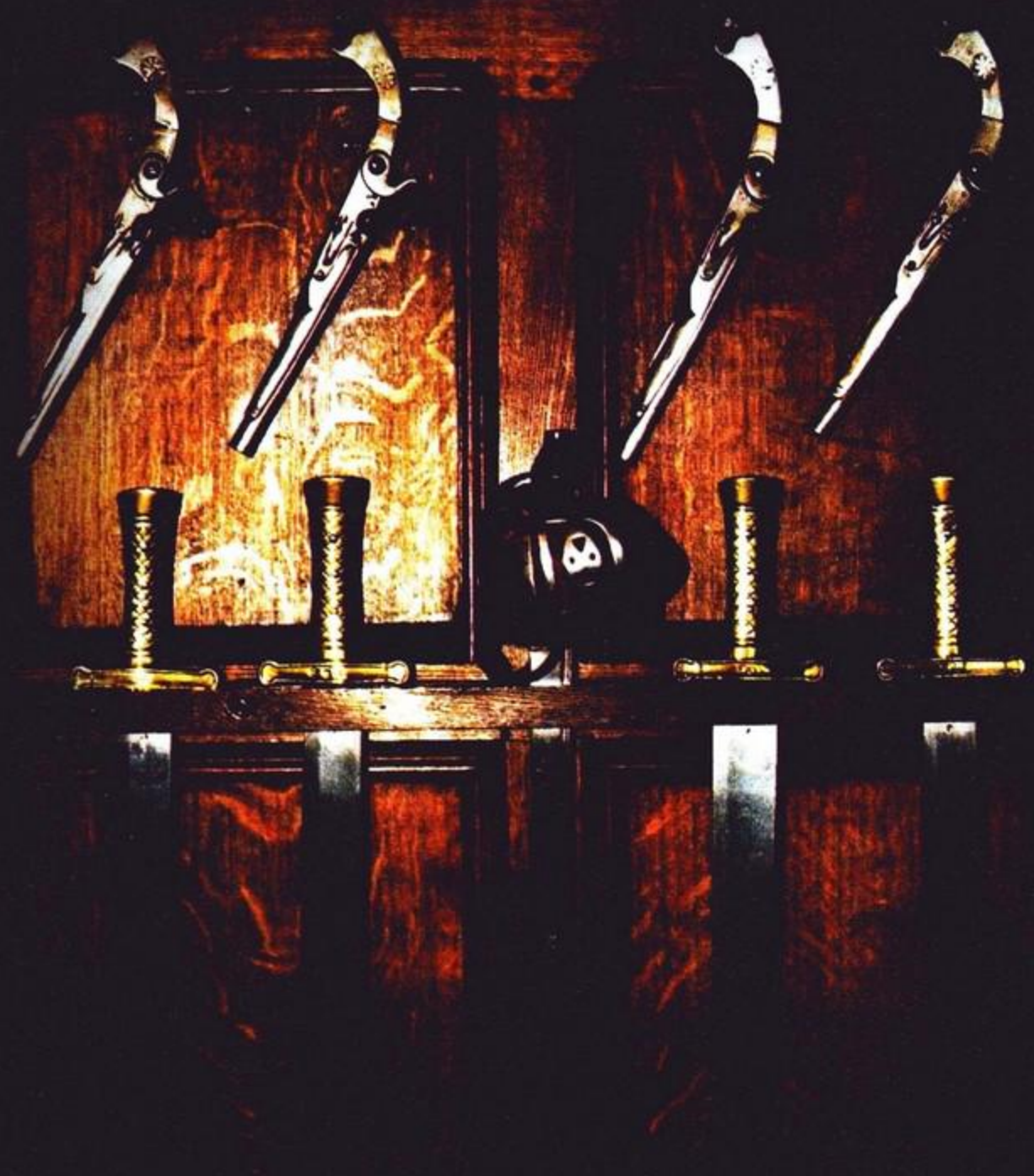
PLAYSTATION

elle vesti di Max Damage, una sorta di psicopatico con il pallino delle automobili da corsa, dovrete affrontare una serie di scalmanati come voi in gare al limite della legalità (nel senso che il limite l'hanno bellamente oltrepassato), senza risparmiare sportellate, tamponamenti e frontali con le altre vetture o qualsiasi altra cosa vi capiti davanti al cofano. Carmageddon non è un gioco di guida nel senso più comune del termine, quanto una vera e propria corsa senza esclusione di colpi, in cui commettere infrazioni e atti vandalici è motivo di orgoglio e di accumulo di punti. Inutile dire che queste cose le fanno solo i bambini brutti e cattivi e che generalmente vanno a letto senza cena o con le scarpe strette. Rispetto alla versione PC va detto che quella per PSX è una sorta di compilation, in parte inedita e in parte riadattata per un pubblico un po' diverso da quello PC, a iniziare dal sangue che dovrebbe essere sostituito con del simpatico liquido verdastro. Le piste saranno trenta, ambientate in dieci differenti aree di gioco, tra cui si segnalano il mondo azteco, la stazione sciistica e un insolito circuito di Formula 1. Tra le modalità di gioco c'è anche una sezione di allenamento in cui apprendere i rudimenti elementari per diventare un onesto pirata della strada. Il gioco sarà strutturato in missioni, ciascuna con un preciso obiettivo. Le auto disponibili (anche se chiamarle auto mi sembra troppo) saranno ben trenta, dieci delle quali assolutamente inedite. Infiniti e

diversamente combinabili i numerosi power up seminati lungo le piste (siano questi armamenti o gingilli di vario genere). Grande attenzione sembra essere stata riposta nella realizzazione di un modello fisico credibile e, anche se il gioco non vuole certo essere una simulazione, la dinamica dei corpi sarà molto convincente, sia che si tratti di oggetti che rimbalzano e vengono sparati in aria, sia che si tratti delle macchine che sbandano e sgommano in ogni curva. Le auto possono essere danneggiate e necessitano di riparazioni. Una cura ricostituente è stata effettuata sull'engine di gioco che dovrebbe finalmente risultare fluido (si parla di una trentina di fps). Una nota importante è che i bersagli su cui vi accanirete sono stati trasformati da esseri umani in zombie, per cui già qualcuno non storcerà il naso. Inutile confermare la presenza di livelli bonus e di aree nascoste.



C'è un solo posto dove puoi trovare le armi giuste per affrontare ogni tipo di gioco per la tua Playstation, e non è così nascosto come sembra.



PLAYSTATION FORCE

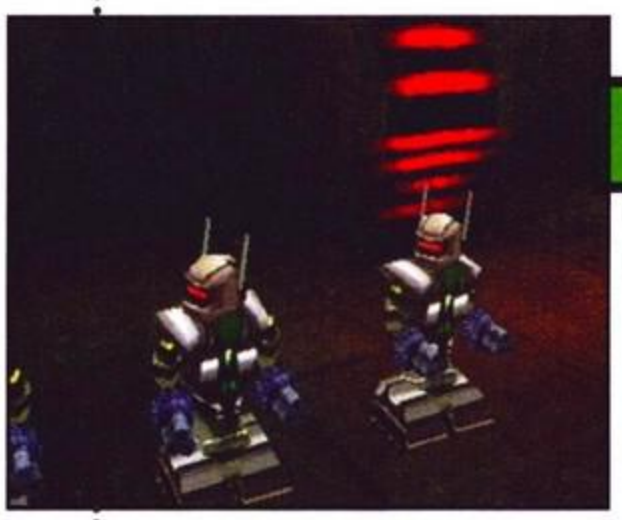
Siamo qui per aiutarvi

Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

D'Avena & Michelon SM Grafica Digitale

PREVIEW

Sergio "Ray" Porcellini



Tiny Tanks

TITOLO GIOCO
TINY TANKS

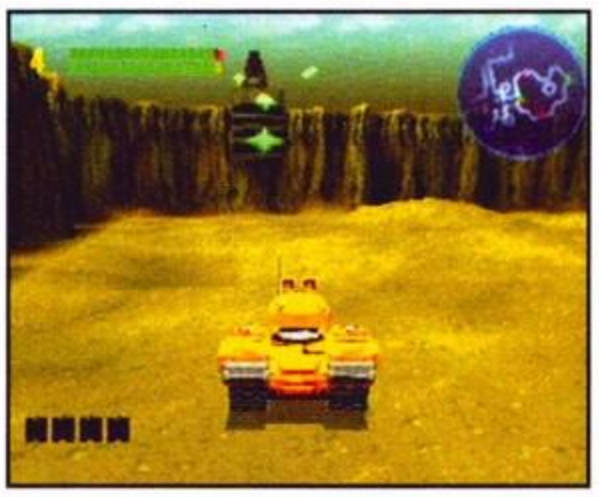
MACCHINA
PLAYSTATION

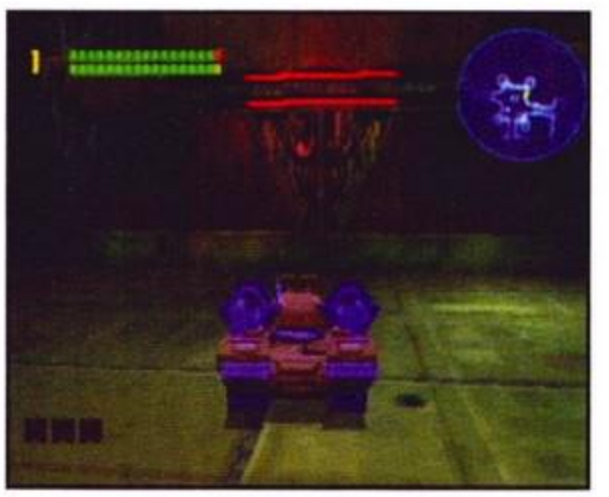
CASA SOFTWARE
MGM INTERACTIVE

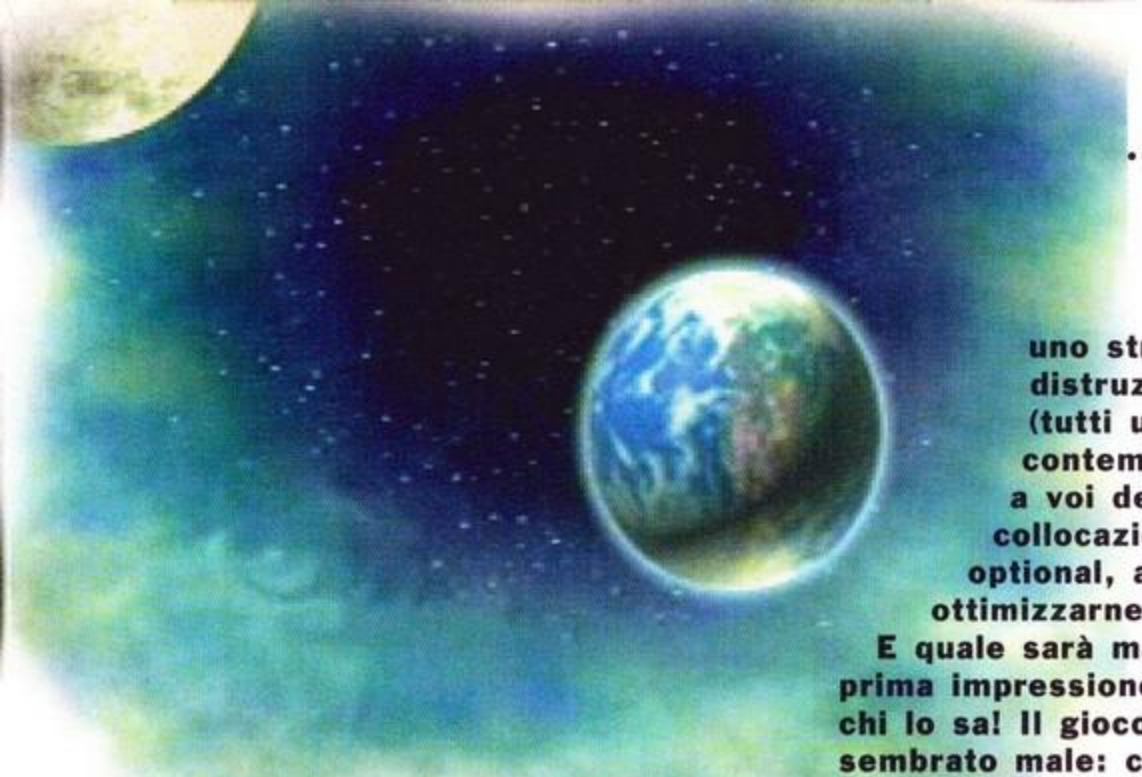
Vi piaceva giocare con i soldatini?

Ame piace ancora oggi, tanto che mi dedico (anche se non proprio con la regolarità che vorrei) al wargaming tridimensionale. Ma, con la domanda che fa da introduzione a questo articolo, non intendevo le miniature: mi riferivo proprio ai soldatini, quelle riproduzioni più o meno realistiche di eserciti più o meno reali e più o meno storici. Avete presente, per esempio, quei leggendari affarini di plastica colorata dell'Atlantic? E poi, c'erano anche tutti gli accessori annessi: sommergibili (se non ricordo male), moto, auto e carri armati. E poi, sempre in tema di carri armati, non possiamo dimenticare tutte le diverse varianti (anche se non prodotte dall'Atlantic) rivolte a un pubblico di bambini, quei giocattoli pieni di lucette colorate, razzi sparanti, cannoni che suonano e attrezzature assortite atte a fare scena e nulla più. E proprio a questi giocattoli si ispira il nuovo titolo della MGM Interactive (dove MGM sta per Metro Goldwin Meyer... Sì, proprio quella del leone che ruggisce all'inizio dei film), che ci porta all'interno di un carro armato molto simile a quelli con i quali avete forse giocato nella vostra infanzia (non chiedetemi se io l'abbia fatto nella mia: è un periodo troppo remoto, andiamo nell'ordine dei milioni di anni). Per quanto riguarda la trama esatta che sta dietro a questo gioco, nulla si sa, almeno per ora; perché il vostro carro armato dovrebbe fare quello che fa? E chi lo sa? Quello che si può intuire è che dei robot discretamente minacciosi (ma anch'essi dall'apparenza giocattolosa) hanno messo in atto il solito piano di invasione mondiale-globale-totale, e che il vostro compito sarà quello di muovervi all'interno di diverse locazioni per sventare il malefico progetto e permettere a tutti gli abitanti del nostro pianeta di vivere per sempre felici e contenti e bla bla bla.

All'atto pratico, Tiny Tanks si rivela un misto tra un gioco di guida alternativo, come quelli che vanno parecchio di moda ultimamente, e uno shoot 'em up (ma io sto ancora aspettando Carmageddon 64 e Carmageddon per PlayStation, che dovrebbero essere entrambi in dirittura d'arrivo), con la solita caterva di armi e il solito mezzo particolare

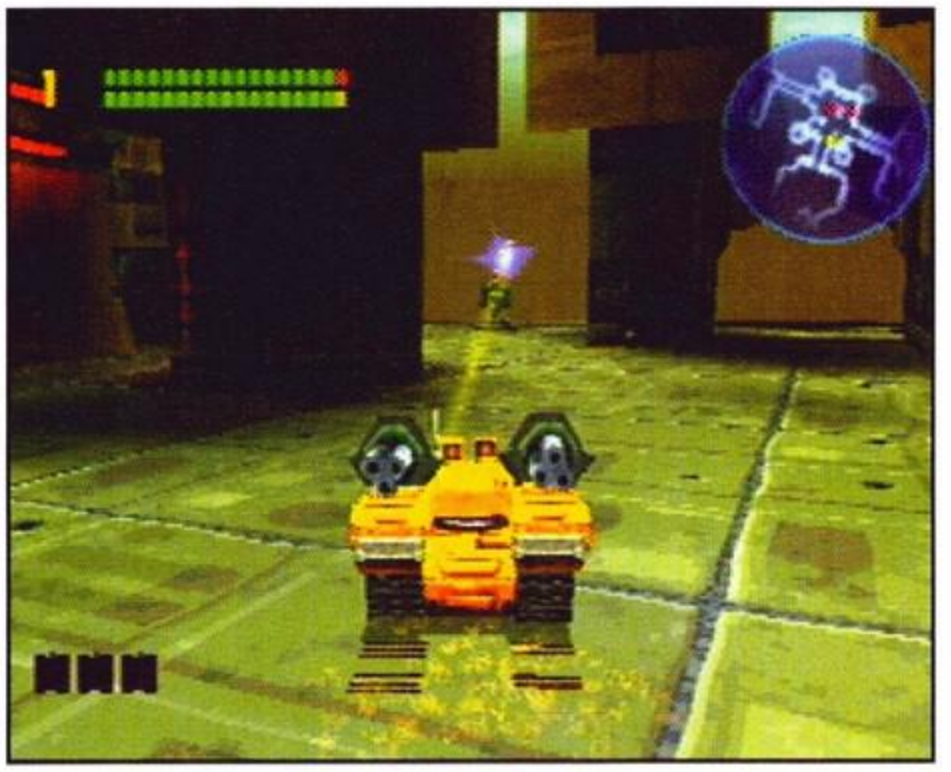






(un carro armato, nel caso non lo aveste capito) che vi troverete a pilotare. Iniziate il gioco a bordo del vostro mezzo, che potrà compiere alcune azioni insolite, ovvero sparare (mica per niente è dotato di un cannone tanto) e saltare allo scopo di evitare gli ostacoli che vi troverete di fronte. Già, perché i robottoni di cui sopra non si limiteranno a ordire piani ai vostri danni, ma li metteranno in pratica attivamente, cercando di impedirvi di portare a termine la vostra missione. Vi ritroverete infatti al centro di un numero notevole di linee di fuoco, provenienti da androidi, torrette armate, attrezzature belliche varie, che dovrete tentare di evitare per riuscire ad arrivare vivi alla fine del livello. Ciascun livello, in particolare, vi proporrà un differente compito, che dovrete necessariamente portare a termine per proseguire nel gioco. In linea di massima, si tratterà di distruggere un elemento di fondale particolare per danneggiare in qualche modo i cattivacci della situazione. Inutile sottolineare che il vostro obiettivo sarà sorvegliato da nemici in quantità e/o qualità (nel senso che saranno particolarmente duri da abbattere; i classici cattivi di fine livello, insomma). Come da copione, non mancheranno le varie armi aggiuntive, che vi consentiranno di aumentare il vostro potenziale. Ogni sezione del carro armato potrà ospitare uno strumento di distruzione differente (tutti utilizzabili contemporaneamente); a voi decidere la collocazione di ogni optional, al fine di ottimizzarne le prestazioni.

E quale sarà mai la prima impressione? Mah, chi lo sa! Il gioco non è sembrato male: come la solito, la grafica è di buona qualità nell'introduzione e un po' meno bella nel gioco, pur mantenendosi su livelli accettabili; stesso dicasi per il sonoro, che sembra essere abbastanza appropriato. La giocabilità è ancora tutta da valutare, ma è possibile che Tiny Tanks si riveli un buon titolo: la velocità di movimento del mezzo è appropriata e la varietà di situazioni nella quale vi verrete a trovare pare essere abbastanza ampia, tra torrette mitragliatrici, robot assassini, campi minati, portoni da abbattere e altre situazioni tipicamente belliche. Il tutto è poi decisamente ben distribuito: non credo che avrete molto tempo per pensare a cosa fare mentre sarete impegnati a schivare i colpi dei nemici e a contrattaccare alla meno peggio. Aspettiamo quindi con impazienza di vedere una versione definitiva, dato che Tiny Tanks sembra promettere abbastanza bene e fa sperare in un titolo di qualità. Chissà, forse questo gioco si preannuncia come un valido concorrente dei succitati episodi della saga di Carmageddon che si apprestano a fare la propria comparsa su console, ma chi può dirlo?



Sergio "Ray" Porcellini

WWF ATTITUDE

intro

TITOLO GIOCO
WWF ATTITUDE

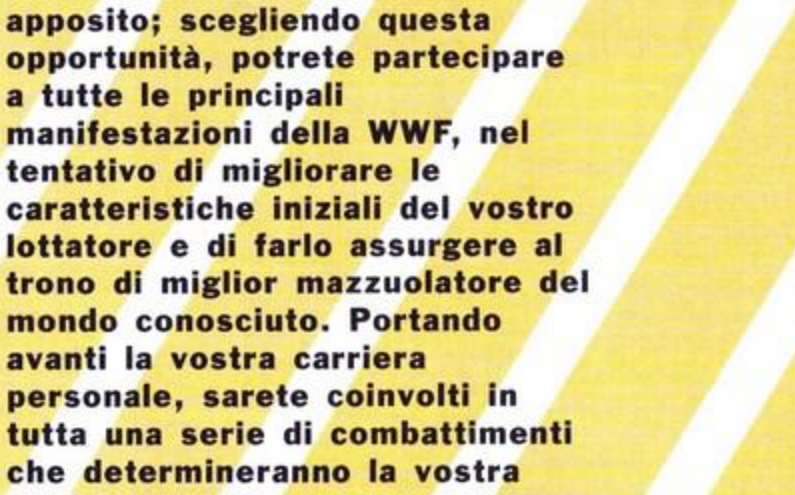
MACCHINA
PLAYSTATION

CASA SOFTWARE
ACCLAIM

Uh-uuuuuh! Fenomenale, questo giocow! Per me numero unow!

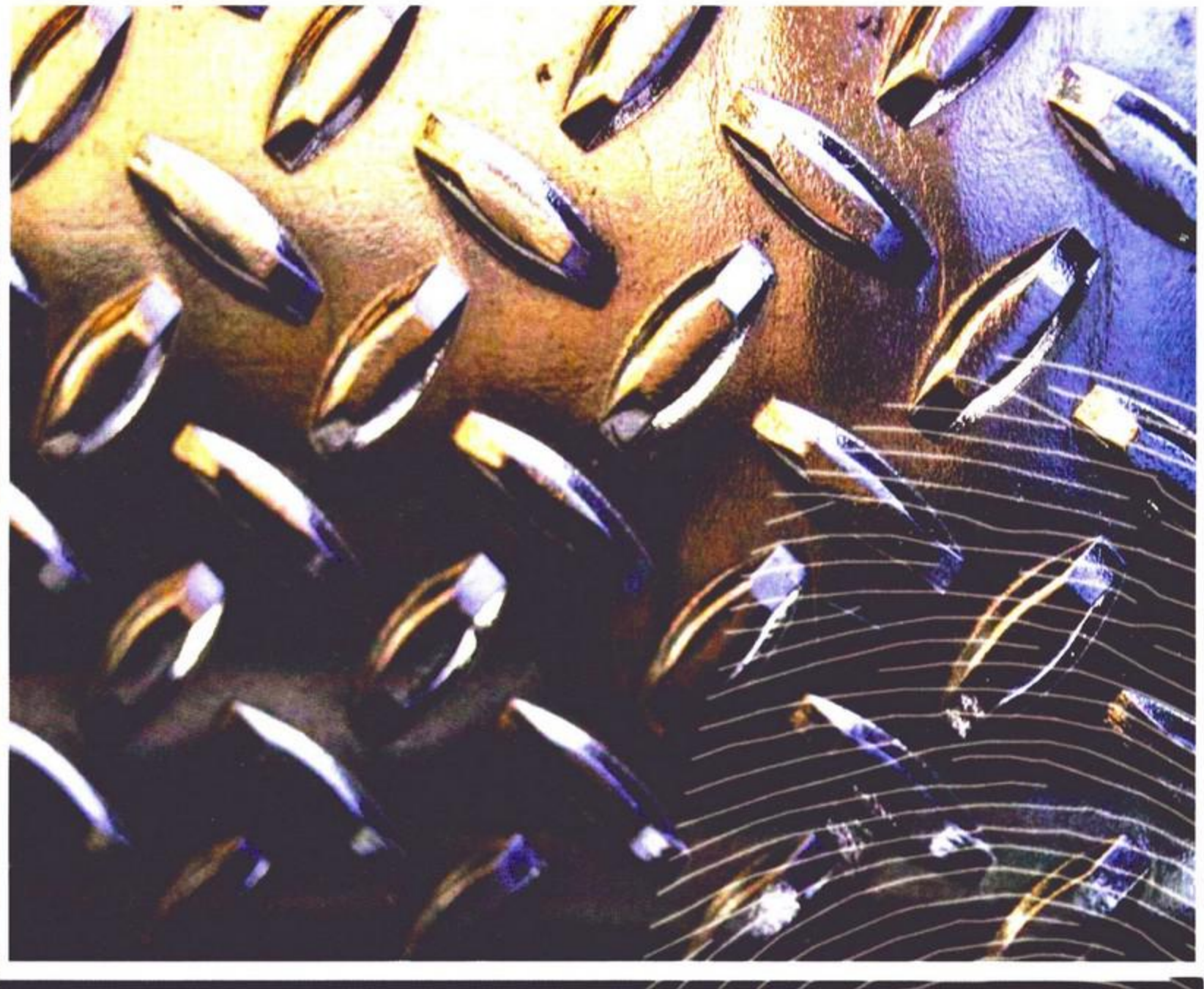
Vi ricordate quelle incredibili trasmissioni sportive incentrate sul wrestling che andavano di moda qualche annetto fa? Ai tempi io ero un pacioccoso studente delle medie (beh, anche durante i miei primi due anni di superiori quegli show andavano in onda piuttosto regolarmente) e, insieme a un nutrito gruppo di compagni di classe, non perdevo occasione di sintonizzarmi su quei programmi, condotti dall'inossidabile Dan Peterson, ai tempi famoso anche per la pubblicità di una nota marca di tè freddo (non me la ricordo con precisione, ma sono sicuro che fosse molto conosciuta), che consacrò in maniera definitiva la sua esclamazione tipica ("Uh-uuuuh!", per l'appunto). Ma cosa avevano di bello queste trasmissioni? Di bello niente; di divertente, parecchio. Non solo i combattimenti, se così li si vuole chiamare, erano spettacolari e pieni di mosse incredibili (almeno per quanto riguardava quelli dei wrestler più tecnici, che si esibivano in gesti atletici di un certo valore), ma anche tutta la storiella di contorno era interessante. Perché era così trash da essere un vero must per gli amanti del genere narrativo più criticato (ma forse anche più amato) che esista. La storiella alla quale mi riferisco era quella costruita dai vari lottatori, che si minacciavano vicendevolmente, diventavano amici e litigavano, si lanciavano provocazioni a raffica, che si concludevano inevitabilmente in un incontro diretto durante una delle quattro manifestazioni stagionali indette dalla World Wrestling Federation (che, pur essendo la sua sigla WWF, non ha niente a che fare con il World Wildlife Found). Indubbiamente, i signori wrestler sapevano fare il proprio lavoro di uomini di spettacolo, cambiando look quando era necessario, sfidando gli avversari più famosi e producendosi in colpi di testa atti a mantenere in vita l'interesse degli spettatori, talvolta anche con la collaborazione di qualche grande nome dello spettacolo. Tra tutte le partecipazioni che la telenovela WWF ha ospitato, ricordo ancora con piacere quella di Leslie Nielsen (quello di Una Pallottola Spuntata, per la cronaca), impegnato in un'esilarante indagine volta a ritrovare l'Undertaker, un lottatore misteriosamente scomparso dalle scene per un certo periodo. Nielsen aveva girato una serie di sketch in cui faceva il verso ad alcuni grandi investigatori; in questi spettacoli

arrivava puntualmente a un passo dalla soluzione del mistero senza mai concludere... Mi sono fatto davvero due risate guardando le performance dell'attore americano...
A quanto pare, nonostante non lo si veda più in Italia da anni, il wrestling continua ad andare per la maggiore in America, tanto è vero che la Acclaim, già specializzata in titoli su licenza WWF ai tempi ai quali mi riferivo poco sopra, ha seguitato a sfornare con alterne fortune giochi incentrati su questo sport/show che tanta gente avvince allo schermo. In realtà, non sempre la qualità del prodotto finito si è rivelata all'altezza delle aspettative, dato che molto spesso si trattava semplicemente di upgrade del gioco precedente, con i nuovi lottatori giunti alla WWF ed epurati di quelli che invece l'avevano lasciata; tuttavia, i programmatori hanno sempre cercato di inserire in ogni nuovo titolo quante più modalità di gioco riuscissero, in modo da ricreare il più fedelmente possibile i vari eventi sportivi promossi dalla Federazione.
Questo nuovo WWF Attitude non fa eccezione alla regola e si presenta come il classico gioco di wrestling, con una valanga di lottatori e un robusto numero di opzioni di gioco, tra cui anche l'ormai immancabile editor, che vi permetterà di crearvi un wrestler personalizzato e di farlo mazzuolare con tutti quelli realmente esistenti. Vale però la pena di notare che l'editor in questione è decisamente completo e vi consentirà un numero di varianti davvero impressionante: potrete decidere come sarà il vostro eroe fin nei minimi particolari: tratti somatici, corporatura, pettinatura, foggia e colori del costume, attrezzatura varia che si porterà dietro (occhiali da sole, ginocchiere, copricapi, maschere e via dicendo) e tutta una serie di altre amenità atte a definire come unico ciascun tizio. Per quanto riguarda invece le opzioni, ci troviamo di fronte a una quantità di scelte notevole: accanto ai classici incontri uno contro uno o a squadre, troviamo alcune varianti, quali la Lumberjack (due lottatori aspettano fuori dal ring e riempiono di cartelle chiunque ne cada), Tornado (due contro due, per vincere bisogna eliminare entrambi gli avversari, che, se battuti, possono continuare a combattere fuori dal ring), Gauntlet (un solo lottatore deve tritarne quattro!), Survivor Series (si affrontano due squadre di quattro; per vincere bisogna sconfiggere tutti i membri dello schieramento avversario), Royal Rumble (fino a quattro wrestler contemporaneamente sul ring; ne entra uno nuovo ogni trenta secondi; per eliminare un concorrente, bisogna buttarlo fuori dall'area di gioco), Battle Royal (come sopra, ma sono coinvolti solo i quattro individui che sono nel ring dall'inizio) e alcune altre modalità che dovrebbero ricreare l'atmosfera dei veri incontri di wrestling, almeno a quanto si augurano



all'Acclaim. All'interno delle varie categorie di match sarà poi possibile inserire delle varianti, come per esempio l'incontro nella gabbia (che cinge tutto il ring) o quello in cui si possono usare oggetti contundenti di varia natura come armi.
Altra possibilità interessante è quella di intraprendere un'intera carriera con il wrestler che avrete creato con l'editor apposito; scegliendo questa opportunità, potrete partecipare a tutte le principali manifestazioni della WWF, nel tentativo di migliorare le caratteristiche iniziali del vostro lottatore e di farlo assurgere al trono di miglior mazzuolatore del mondo conosciuto. Portando avanti la vostra carriera personale, sarete coinvolti in tutta una serie di combattimenti che determineranno la vostra posizione in classifica generale; ovviamente, partirete dal gradino più basso e solo se riuscirete a vincere con una certa regolarità potrete avanzare di grado, fino a conquistarvi il diritto di sfidare qualcuno dei tre campioni della WWF per strappargli il titolo.
WWF Attitude si presenta quindi con una buona varietà di gioco, ma non dimentichiamoci dei non eccelsi risultati dei suoi predecessori: riuscirà questo nuovo nato in casa Acclaim a conquistare il grande pubblico?

XENIA
EDIZIONI



PlayStation nation

L'impronta della professionalità nel mare gelido e ripetitivo delle riviste Playstation

D'Avino & Michelotti SMDgrafica@planet.it

Viale Papa Giovanni XXIII n° 7 60035 JESI (AN)
Tel. 0731/214670 - Fax 0731/222442

GAME EVOLUTION

VIDEOGIOCHI - ANIMAZIONE - OGGETTISTICA

DREAMCAST:

RED LINE RACER	139.000
SONIC ADVENTURE	139.000
THE HOUSE OF THE DEAD + GUN	209.000
GET BASS + CANNA DA PESCA	229.000
SEGA RALLY 2	139.000
MONACO GP 2	129.000
PUYO PUYO 4	129.000
MARVEL VS CAPCOM	149.000
POP'N'MUSIC + CONTROLLER	249.000
POWER STONE	139.000
BLUE STINGER	139.000
DINAMITE DEKA 2	149.000
VIRTUA FIGHTER 3	129.000
ELEMENTEL GIMMICK GEAR	149.000
PSYCHIC FORCE 2012	89.000
GODZILLA GENERATION	79.000

NINTENDO 64 :

PAL

CASTLEVANIA	119.000
WWF WARZONE	109.900
TUROK 2	129.000
SUN FRANCISCO 2	109.900
MICRO MACHINES 64 TURBO	109.900
ZELDA	129.000
FIFA 99	129.000

USA

CASTLEVANIA	149.000
ZELDA	169.000

JAP

CASTLEVANIA	189.000
GOEMON 2	189.000
POCKET MONSTER SNAP	169.000

SATURN:

D&D COLLECTION	169.000
PHANTASY STAR COLLECTION	139.000
KING THE SPIRIT 2	149.000

PLAYSTATION:

USA

LEGEND OF LEGAIA	129.000
SILENT HILL	119.000
MUSASHIDEN	129.000
EHRGHEIZ	119.000
TALES OF DESTINY	129.000
SYPHON FILTER	109.000
SPORT CAR SUPREME GT	119.000
STREET FIGHTER ALPHA 3	119.000

ULTIME NOVITA' DEL MONDO PC
HENTAI GAMES

PLAYSTATION PAL:

METAL GEAR P. PACK	209.900
ABE EXODUSS	98.900
YUSHA HEAVENS GATE	98.900
AKUJI	98.900
APOCALYPSE	98.900
ASTERIX	98.900
MUSIC	84.900
GUARDIAN CRUSADE	98.900
CALCETTO	98.900
KKND	103.000
TAI FU	84.900
METAL GEAR SOLID	103.000
NEED FOR SPEED 4	99.000
DARK STALKERS 3	85.000
RIDGE RACER 4	84.900
MARVEL VS STREET FIGHTER	94.900
PREMIER MANAGER 99	105.000
ROLLCAGE	94.900
FINAL FANTASY 7 Platinium	49.900
GRAN TURISMO Platinium	49.900

E TUTTE LE ULTIME NOVITA'

JAP

GUNDAM CENTURY	139.000
ATHENA	169.000
MYSTIC ARK	159.000
KING OF FIGHTERS 98	159.000
YAMATO	169.000
BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK	139.000
ARMORED CORE MASTER ARENA	149.000
BLOODY ROAR 2	149.000
CAPCOM GENERATION 2	149.000
EHRGEIZ	159.000
R TIPE DELTA	139.000
SAGA FRONTIER 2	169.000
STREET FIGHTER ZERO 3	149.000
TENCHU 2	139.000
WINNING ELEVEN FINAL VERSION	139.000
TRICKY SLIDERS	149.000
SLAYER WONDERFUL	169.000
ACE COMBAT 3	169.000
MACROSS	169.000

NEWS DEL MESE

CLIMAX LANDERS	DREAMCAST
GUNDAM	DREAMCAST
SHOUTOKO BATTLE	DREAMCAST
GIANT GRAM	DREAMCAST
KING OF FIGHTER 99	DREAMCAST
STREET FIGHTER ZERO 3	DREAMCAST
DINO CRISIS	PLAYSTATION
SOUL REAVEN	PLAYSTATION
DRIVER	PLAYSTATION
SILENT HILL italiano	PLAYSTATION

SOUL CALIBUR ad Agosto per Dreamcast

NEO GEO POCKET COLOR:

POCKET CUP 98 bianco e nero	79.000
BIO MOTOR	89.000
PUZZLE BOBBLE MINI	99.000
NEO GEO CUP 98 color	109.000
KING OF FIGHTER R2	139.000

WONDERSWAN:

BEAT MANIA	125.000
SUPER ROBOT TAISEN COMPACT	139.000
DENSHA DE GO	119.900
GUNPEY	109.000
PUYO PUYOON	125.000
CHOCOBO DUNGEON	119.000
KLONOA	129.000
SD GUNDAM	119.000

GAME BOY COLOR:

V RALLY	69.900
TOP GEAR RALLY	69.900
SHANGAI	54.900
TUROK 2	59.900
MEN IN BLACK	69.900
MORTAL KOMBAT 4	79.000
POCKET BOMBERMAN	79.000
ZELDA DX	69.000
SUPER MARIO BROS DX	79.000

CONSOLES:

DREAMCAST JAP	629.000
DREAMCAST HK	579.000
NINTENDO 64 JAP + MOD. UNI.	349.000
NINTENDO 64 PAL	179.000
PLAYSTATION JAP	399.000
PLAYSTATION PAL + game	349.000
WONDERSWAN	179.000
NEO GEO POCKET COLOR	229.000

ACCESSORI:

MEMORY CARD PLAYSTATION JAP	25.000
MEMORY CARD PLAYSTATION PAL	29.000
MEMORY CARD NORMALI	24.900
POCKETSTATION	139.000
DUALSHOCK	49.900
EXPLORER	119.000
GAME BLASTER action replay	49.900
VOLANTE PLAYSTATION gamester	119.900
VISUAL MEMORY DREAMCAST	74.900
SVHS	49.000
PURU PURU PACK	69.000
PAD	69.000
VGA BOX	189.000
SVHS SPECIALE	99.000
VOLANTE DREAMCAST	149.900
ARCADE STICK SEGA	149.900
CONVERTER USA-PAL N64	69.900
RGB CABLE	29.900

I PREZZI SONO SOGGETTI A CAMBIAMENTO

Troverete inoltre MEGADRIVE,SUPER FAMICOM,PC ENGINE, MODELLINI,
T-SHIRT, CD MUSICALI, VHS, DVD, VIDEO CD ed altro ancora...

TELEFONATECI!!! VENDITA PER CORRISPONDENZA

XENIA
EDIZIONI

PC Force

preparatevi ad uscire dal
mondo oscuro di chi coi pc
brancola nel buio.

Noi vi aspettiamo lì.

Fuori.

FACCE RIDE

Raffo

NON VI HO VISTO, VI HO VISSUTO

Ecco un'altra foto che mi è giunta parecchio tempo addietro ma che stavolta ho di proposito evitato di pubblicare per il bene degli interessati. Ora però le scuole sono finite e tac, ecco che Raffo sbatte in faccia a migliaia di lettori le coraggiose gesta dei cinque disperati qui raffigurati. Il contesto è di quelli da descrivere: quest'immagine è stata scattata nella biblioteca del Liceo Classico G.B. Vico di Chieti, e inoltre durante l'ora di latino. I cinque futuri ripetenti hanno infatti avuto la geniale idea di fare una fuga sistematica dalla classe, per recarsi nella sola aula che nessuno frequenta mai, e organizzare un molestissimo torneo a ISS Pro. Complimenti, lungi da me l'incoraggiare questo tipo di imprese, ma devo ammettere che la cosa mi ha fatto tornare indietro nel tempo a quando, durante l'ora di Tecnologia delle Costruzioni, ci chiudevamo in classe lasciando fuori il prof. e giocavamo a "Indovina Chi?" con i tecnigrafi. Eh, bei tempi quelli. Comunque, mi sembra giusto rendere noti i nomi dei cinque eroi e cioè da sinistra: Fabio Maccione, Massimo Moretti, Michele Romano, Francesco D'Antonio, Pierluigi Bonomo e Luca Battistini (che ha scattato la foto).

IL PIRATA PO-PO

Questa foto risale al periodo del Futurshow, o almeno, così dice la lettera allegata all'immagine. Come sia saltata fuori solo ora non me lo chiedete perché il mio disordine, sia redazionale che casalingo (nonché mentale), non conosce paragoni (ogni mattina non vi dico la fatica che faccio a trovare il letto per andare a dormire). Il ridente ragazzo nella foto risponde (ma non sempre, e comunque solo se interrogato) al nome di Simone e vive (e vegeta) a Iseo (dovrebbe esserci un lago da quelle parti). Comunque, il fanciullo (va beh, avrà almeno più o meno circa forse sui 23 anni) è rimasto a tal punto stupito nel vedere che i giochi per PlayStation venivano tranquillamente venduti sui marciapiedi alle uscite della fiera (chiaramente non proprio originali), che ha pensato bene di farlo sapere anche a noi (non ce n'era bisogno, ma ringraziamo). Che dire, il buon Simone ci tiene anche a farmi sapere che è contro la pirateria e che compie gli anni l'8 giugno (quindi ti faccio gli auguri solo con un mesetto di ritardo... poteva andare peggio). Bella te e ridi meno, hai in mano roba che scotta.

(Un paio di precisazioni da parte di tutta la redazione.

Simone compare col viso coperto per un semplice motivo: non avendo potuto contattarlo per avere il suo permesso per la pubblicazione secondo la legge sulla privacy, e considerato anche il contenuto della foto, abbiamo pensato bene di non esporlo a qualsiasi inconveniente. Ciò non significa approvare un certo tipo di operato, ma solamente portare all'attenzione di tutti un fenomeno che silenziosamente e quotidianamente sta distruggendo un mercato. La strada da seguire non è quella della semplice repressione (anche se un po' più di chiarezza in termini di legislazione non guasterebbe), ma quella dell'acquisizione di una propria coscienza sociale e morale: la maturazione deve avvenire all'interno del singolo e del gruppo. La pirateria è illegale e controproducente per i videogiochi. Vi invitiamo a segnalare alla Guardia di Finanza - 117 - ogni fenomeno del genere, in quanto rischia di soffocare ciò che alimenta la passione di noi tutti e rappresenta un atto di estrema ingiustizia, portando ricchezza a chi agisce nell'illegalità privandone chi ne è invece il legittimo destinatario. I videogiochi costano troppo (e questo è un altro problema che andrebbe discusso), ma non è certo questo il sistema per risparmiare. Se desiderate qualità e un mercato più dinamico e "umano" fermatevi a riflettere venti secondi prima di tirare fuori le diecimila lire...)

Pantalon, al secolo Daniele Della Costa, è uno dei più attivi lettori in fatto di spedizione di foto per questa rubrica; questa volta, inoltre, è stato tanto opportuno da mandarmi un'immagine della sua bella classetta (sfidandomi a riconoscere chi fosse lui, comunque l'ho capito al volo: sei il secondo in basso a destra), cosa che non accadeva da parecchio tempo. Che dire, hai proprio una bella classe, con ben 15 ragazze su 26 presenze (io ne avevo due su 28, o meglio, una, l'altra aveva un nome da femmina ma nulla di più). Quindi ancora complimenti per l'ottimo tempismo (non c'è niente di meglio che concludere l'anno scolastico con una bella foto di classe sui Facce... Ride), arrivederci, tanto so che ti farai vedere ancora...

Cavolo raga, come passa il tempo, solo ieri mi sembrava il 13 di giugno, e invece ecco che siamo già in luglio. Effettivamente questa squallida pantomima non serve ad altro che a farmi guadagnare un po' di righe e a dire -come già si è detto migliaia di volte- che quello che ora si scrive, a distanza di una quindicina di giorni si legge. In ogni modo, le vostre foto stanno arrivando con una frequenza quantomai inaspettata (a parte quelle di ragazze, datevi da fare, siete in spiaggia per quale motivo altrimenti?), quindi mi felicito e vi salucito, anzi, già che ci sonito vi faccito gli auguri per le vacanzcite. Che bello, anche' sta volta sono particito.

Le foto vanno spedite a:
XENIA EDIZIONI
CONSOLEMANIA
FACCE RIDE
via Carducci, 31
20123 Milano

OPPURE ALL'INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA:
ilraffo@hotmail.com

TGM CORNER

Duspa

Ogni giorno la luce prende il posto delle tenebre e ogni sera il buio riconquista il suo regno di ombre. Talvolta il bene prevale sul male e altre volte è quest'ultimo ad avere la meglio. Allo stesso modo continua l'alternanza tra Duspa e Raffo su queste ambite paginette. Stavolta tocca a me (in bocca al pesce siluro Raffo...), la prossima chi lo sa...

OUTCAST

VOTO 93

INFOGRAMES

Apriamo con un titolo davvero eccezionale, sia perché sembra proprio un bel gioco, sia perché è stato recensito da Giordano, uno dei nuovi acquisti nonché V-Jay di Coloradio (ve lo cuccate il sabato pomeriggio verso le 16:00 in compagnia di un terribile pupazzo di pezza con i capelli rossi e il profilo greco...). Ma torniamo al gioco. Si tratta di un action-adventure caratterizzato da una visuale in terza persona e una grandissima atmosfera. I fondali sono Voxel, mentre i personaggi sono poligonali. Notevole l'intelligenza artificiale (tutto il contrario del simpatico duo di cui sopra) e l'implementazione di un sistema di linguaggio che consente agli alieni con cui interagirete (quando mancano mai?) di avere delle personalità. Ottima anche la colonna sonora. In pratica un incrocio tra Tomb Raider, Alone in the Dark e Indiana Jones contro Maciste.

DISCWORLD NOIR

VOTO 91

GT INTERACTIVE

Dopo diversi titoli buffi e colorati, il capolavoro di Terry Pratchett conosce anche un'ambientazione alquanto tenebrosa ed evocativa. Di nuovo sotto al sole c'è anche una tridimensionalità (magari un po' precalcolata) che conferisce al gioco, è proprio il caso di dirlo, una nuova dimensione. Le investigazioni e gli enigmi logici la faranno da padrone, per cui gentaglia del calibro di Toso è già tagliata fuori in partenza. Le ambientazioni di gioco saranno tantissime e sembra quasi certo che una delle locazioni sia proprio la casa di Alex, con un terribile enigma avente come protagonisti i due cincillà che il nostro caporeda sta allevando a scopo culinario.

MIGHT & MAGIC VII

VOTO 90

UBISOFT

Per la gioia di tutti gli appassionati di giochi di ruolo in soggettiva il settimo capitolo della serie della NWC (adesso pubblicata da Ubisoft) è ormai una realtà. Supporto per le schede 3D e combattimenti in tempo reale (o a turni) sono le novità rispetto al capitolo sei (che era comunque una bella rivoluzione). Per il resto valgono le solite cose: una valanga di mondi da esplorare e di personaggi con cui interagire e uno scontro finale contro Vlad che cerca di sottrarsi alla pugna perché gli parte il treno. Imperdibile.

F-22 LIGHTNING 3

VOTO 87

NOVALOGIC

I simulatori di volo sono un genere che non dovrebbe neanche essere stato inventato (e spero che voi amiconi consolosi converrete con me). Sono noiosi, sono lentissimi e i caricamenti cui sottopongono l'hard disk sono snervanti. A parte queste mie ritrosie da vecchio rompipalle, F 22 non è poi così malaccio e risulta essere un buon mix tra azione e simulazione rigorosa. Non si tratta, infatti di un gioco con un manuale di trecento pagine e l'impostazione generale è decisamente user friendly. Le campagne sono sette, ciascuna composta da altrettante missioni. Su TGM si è beccato le lodi del Barone Bossetti. Sarà, ma di questi tempi i giochi di guerra non è che mi entusiasmino più di tanto...

ROLAND GARROS 99

VOTO 86

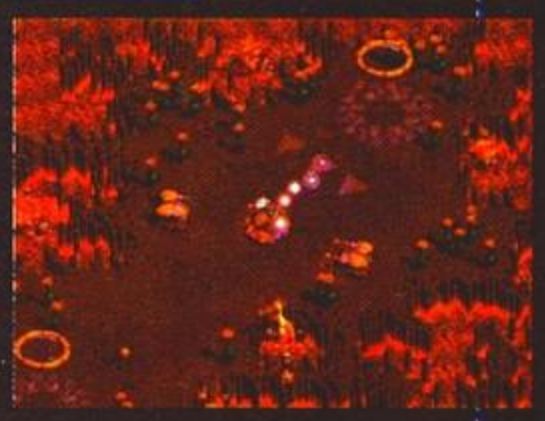
RUNN SOFTWARE

Il tennis è sempre stato la mia passione e sputare sangue su un campo di terra correndo dietro a una pallina sparata a destra e a manca da un pazzo con una fascia bianca in testa mi esalta come un bamboccio davanti a una PSX. Roland Garros è un gioco che nooon ce la fa, eppure Bossetti continua a dargli bei voti. Incompetenza? Allucinazioni? Magia? Mistero? Diversità di opinione? Non si sa, quello che posso dirvi è che il sottoscritto sta diventando sempre più polemico e meno credibile. Mi dispiace. Per quanto riguarda il gioco vi posso solo dire che è identico alla sua versione 98 e che se fate i buoni vi porto a Wimbledon a spese vostre.

GROMADA

VOTO 65

BUKA SOFTWARE



Da una software house che si chiama "buca" che tipo di successo potrebbe mai uscire? No, non mi querelate seduta stante, ma leggetevi la recensione di Paolone su TGM e poi ditemi se non è così. Il gioco in questione è un arcade basato su scontri tra carri armati con visuale 2D. Non è spettacolare da guardare ed è anche noiosetto da giocare. Se poi foste degli appassionati di mezzi cingolati così assatanati da non poter fare a meno di avere tutto ciò che riguarda mezzi di locomozione più pesanti di dieci tonnellate compratevi la bellissima rivista "Il Mio Carro Armato Giocattolo che si muove a energia solare".

HELLCOPTER

VOTO 84

UBISOFT

Ecco qui uno di quei giochini tanto bellini che avrebbero fatto la gioia di tutti i videogiocatori una decina di anni or sono. Non che Hellcopter sia brutto, per carità, ma lo schema di gioco appare un tantino superato. Se a ciò aggiungiamo un engine grafico non eccezionale il quadro appare completo. Come dire che in questa calda estate è probabilmente meglio concentrarsi sulle curve della vicina di casa che prende il sole mezza nuda sul terrazzo e rimandare la partita al prossimo autunno. E poi non dite che non vi avevo avvertiti... Scherzi a parte, in questo arcade della UbiSoft potrete pilotare tre diversi tipi di elicottero e divertirvi a fare piazza pulita in una ventina di missioni con obiettivi prefissati. Moltissime le armi a disposizione e discreta l'intelligenza artificiale del nemico (in questo genere di arcade non è mai cosa da poco...).

E anche questa è fatta. Era da un sacco di mesi che non scrivevo così tanto per ConsoleMania e devo proprio dire che la sensazione è decisamente piacevole. Il TGM Corner ve lo siete letto, per cui non vi resta che correre in edicola e spendere tutti i soldi del gelato per acquistare questa eccezionale rivista. Tanto la vicina di ombrellone non ci sta e il tempo lo dovrete pur passare in qualche modo, no?

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Lollipop

DREAMCAST ULTIME NOVITÁ

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Noleggio e vendita videogiochi e accessori

Via della Resistenza, 19/A - Loc. Ca' Di sola
Castelvetro di Modena - Tel./Fax 059/702235

GIOCHI PLAYSTATION E SATURN DA LIRE 30.000

CONSOLLE E GIOCHI USATI A PREZZI IMBATTIBILI

PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO
(Anche il tuo vecchio 8 Bit)

Vasto assortimento Titoli:
NINTENDO 8 BIT - SUPERNINTENDO-GAME BOY
MASTER SYSTEM-MEGA DRIVE-MEGA CD-32 X-GAME GEAR
NINTENDO 64-PLAYSTATION-SATURN-NEO GEO-3DO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 - Fax 011/606.89.85

STAI PER APRIRE UN NUOVO PUNTO VENDITA? CONTATTACI AL PIÙ PRESTO

Amici del Giaco

Moncalieri • Torino
Corso Roma, 48

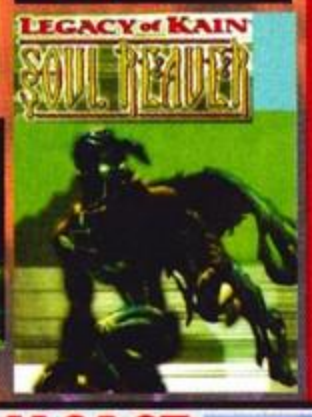
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

IMPORTANTE!!!
per tutti i titoli
telefonare allo
011.606.89.19

NINTENDO 64
Disponibili più di 100 titoli.
Telefonare

APE ESCAPE

SILENT HILL



DUKE NUKEM ZERO HOUR

VISITA NELLA TUA CITTÀ I NOSTRI **POINT**

ASTI
giocoemusica
VIA XX SETTEMBRE, 83

SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.ZZA III REGGIMENTO ALPINI, 2/A

TORINO
COMPUTER GAMES
Via Monginevro, 86/bis Torino

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

PORTACHIAVI
MAGLIETTE
CARTOONS
GADGET VARI
Degli eroi dei cartoni e dei tuoi videogames preferiti

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

DREAMCAST
TUTTO IL SOFTWARE DISPONIBILE
ULTIME NOVITÀ ARRIVATE:
KING OF FIGHTER '98
GUNDAM SIDE STORY
BUGGY HEAT
STREET FIGHTER ZERO 3
AIR FORCE (KONAMI)
TOCKYO HYGHWAY BATTLE
WRESTLING
SHENMUE

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

ROGUE & ROLE

Christian Antonini

In fondo non è colpa loro... loro avrebbero preferito fare altro, ma è il pubblico dei giocatori che li costringe a sfornare prodotti

Mind's Eye Theatre presenta, Laws of the Wild West

L'americanissima White Wolf è una vera e propria fucina di idee. Producono materiale in quantità industriale, rinnovando le proprie linee con una regolarità e una scadenza davvero invidiabili. I loro prodotti appagano i desideri di "ribellione" ed evasione di molti appassionati, sentimenti che in modo estremamente furbo, vengono prontamente soddisfatti dagli autori di giochi come Vampiri o Werewolf, Changeling o Wraith. Era quindi ovvio che, nel momento in cui il fenomeno del gioco di ruolo dal vivo ha cominciato a prendere piede, la White Wolf (sempre attenta a seguire la tendenza del mercato) ha dato il suo contributo... caratterizzando il mercato stesso con il suo sistema di gioco.

Live! Giochiamo dal vivo

Si tratta di un particolare modo di giocare di ruolo, dove i giocatori interpretano più che mai i propri personaggi, vivendoli, dialogando, recitando fino in fondo il proprio ruolo. Di solito l'ambiente di gioco è sempre lo stesso (un palazzo, un club, un parco) e a guardare una partita può sembrare uno spettacolo un po' bizzarro, ma se i giocatori ci sanno davvero fare e se gli arbitri non si lasciano prendere la mano e mantengono il giusto distacco, la partita è divertentissima. Un lavoro enorme tocca ad arbitri e narratori, che devono destreggiarsi e pilotare l'avventura attraverso i molti problemi che sorgeranno (continuità degli eventi, dubbi sulle regole, etc.).
Molto, molto veloce è il sistema di regole WW, che pone una fortissima enfasi sulla "narrazione" degli eventi piuttosto che sul confronto-scontro tra entità: dialogo, recitazione, dettagli, interazione tra i personaggi e rapporti sono la chiave di volta del gioco... combattimenti, test e simili sono solo un mero strumento per giungere allo scopo: divertirsi. Risulta quindi chiaro come i combattimenti possano sembrare del tutto irrealistici ma il sistema, veloce e accessibile, trae il meglio dall'interazione.

Un nuovo nato: Laws of the Wild West

Parliamo del manuale che permetterà di giocare dal vivo partite di gioco di ruolo interpretando Lupi Mannari all'epoca della conquista della frontiera americana. Forse bizzarro, ma solo perché lo vediamo attraverso occhi europei...
Dopo una vasta schiera di prodotti che ci hanno permesso di conoscere i segreti e le regole alla base della vita dei Vampiri (contemporanei e medievali), degli esseri fatati, dei Ghoul e degli Spettri, ecco il secondo volume dedicato ai lupi mannari di Werewolf. Se il primo era la controparte lupesca per il gioco contemporaneo, questo nuovo nato in casa WW è relativo alla collana "del passato" del World of Darkness (l'ambientazione WW) e ci porta direttamente nel lontano e selvaggio west.
Chiaramente molto più adatto al pubblico e agli utenti americani che non a quelli europei, Laws of the Wild West, per completezza ed "esotismo", merita di essere preso in considerazione.
Si tratta di un volume che ricalca fedelmente i parametri degli altri libri dedicati al sistema live della WW (chiamato Mind's Eye Theatre). Una sezione dedicata ad arbitri e narratori introduce il lettore alla gestione delle sessioni di gioco e al gioco "tra una partita e l'altra", elemento fondamentale per riempire i vuoti narrativi e ampliare personalità, ricordi e dettagli relativi ai personaggi.
La sezione dedicata alla creazione dei personaggi è quanto mai ampia e densa di dettagli e informazioni. La scelta della tribù di appartenenza, del tipo di "professione" e altri dettagli relativi al personaggio sono molto ben esposti. Background, particolarità, pregi e difetti del personaggio, abilità fisiche e paranormali, poteri e capacità tipiche dei mannari sono presentate in ordine e abbondanza.

Giocare Wild West

Molta recitazione, quindi, spazi aperti e molto, molto divertimento da parte di arbitri e giocatori. Le storie, le avventure da giocare sarebbero relative al west, ma condite del profondo fascino ed esoterismo tipico del world of darkness, con le sue epiche sconfinate, con i suoi problemi giganteschi, con i suoi confronti tra psicologie ed entità sovrannaturali. Elemento estremamente interessante e oramai tipico di ogni pubblicazione WW, anche Laws of the Wild West è perfettamente compatibile e integrabile con tutte le altre linee e ambientazioni. Non so, pur avendo un sistema di regole leggermente differente, LotWW è compatibile con la versione cartacea, il gioco "da tavolo" e quindi è possibile giocare partite su due livelli, in primissima persona per quanto riguarda quelle ricche di elementi di intrigo e interazione e con una bella scheda davanti agli occhi, stando comodamente seduti a un tavolo, per quelle più complicate e dinamiche.

Buon Divertimento

CHECK POINT SHOP

Palazzi A. & Corazza M. s.n.c.
Via Soardi, 16
47900 Rimini
Tel. e Fax 0541/787446

GAMES EXPRESS
Tel. 0541/791586

SEGA™ Dreamcast™

NINTENDO 64®

PlayStation®

CHECK POINT FRANCHISING

Videogiochi:
PC • PSX • DreamCast • N64 • GameBoy
Console:
PSX • DreamCast • N64 • GameBoy
Accessori
Gadget di ogni tipo
Kit di Modellismo
e molto altro

CHECK POINT
Distribuzione e Vendita
Via dei Mille, 34
47900 Rimini (RN) ITALY
Tel. 0541/57778 - Fax 0541/708764

Tutti i nomi, marchi, immagini e loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.
Tutti i diritti sono riservati.

Art Loco - ESPADA Riccione

di Andrea Fattori

L'ESTATE STA FINENDO...

Ritorna a settembre, al Palalido di Milano, uno dei più importanti appuntamenti con il gioco da tavolo e di ruolo: Immaginaria!

L'estate è appena cominciata: perché rovinarcela pensando già a quando finirà? Perché siamo sadici (e masochisti allo stesso tempo)! Quando le assolate spiagge saranno ormai un ricordo, prima di tornare agli impegni di tutti i giorni, ci aspetta però un appuntamento da non perdere: Immaginaria '99. Due giorni (sabato 11 e domenica 12 settembre) di gioco e divertimento, un appuntamento per chi già conosce questo fantastico mondo e una buona occasione per i curiosi che ancora non l'hanno esplorato.

Passando in rassegna gli appuntamenti che ci aspettano per questa nuova edizione di Immaginaria, che torna - dopo una sosta di un anno per lavori in corso - al Palalido di Piazzale Stuparich 1 (Milano), spicca un ospite d'eccezione: Ed Bishop! Mai sentito nominare? Beata gioventù... Si tratta dell'attore che, qualche millennio fa, interpretò il Comandante Straker nella serie televisiva U.F.O. Se non avete mai sentito nominare neppure questo telefilm, significa che sto diventando davvero vecchio! Per l'occasione, comunque, oltre alla conferenza stampa e alla sessione di autografi, è prevista anche una partita al gioco di ruolo Basic: U.F.O., adattamento realizzato appositamente per l'occasione. Ed Bishop sarà presente nella giornata di domenica.

Sia sabato, sia domenica, sono naturalmente previste partite con tutti i giochi Stratelibri - che organizza e sponsorizza l'evento - e non solo. Gli appassionati di giochi di ruolo potranno dedicarsi a Cyberpunk, Il Richiamo di Cthulhu, Vampiri: I Secoli Bui e Masquerade, GiRSA, Basic, Teenager Manga Mutanti, Mekton Z, Guerre Stellari, Stormbringer e AD&D (l'immancabile padre di tutti i GdR). Per alcuni di questi giochi sono anche previsti i campionati nazionali, che si svolgeranno nell'arco di entrambe le giornate (eliminatorie il sabato e finali la domenica).

Non mancherà certo Fantasy Warriors, nuovo cavallo di battaglia della Stratelibri, che per l'occasione si paleserà sotto forma di tavoli dimostrativi, partite libere e, naturalmente, la finale del Campionato Italiano. Sono previsti anche una partita multiplayer, nel tentativo di battere il record di partecipazioni dello scorso anno e un incontro con gli autori del fumetto di Fantasy Warriors. Non lo sapevate? Ebbene sì, Fantasy Warriors ha un proprio fumetto (anzi, due!), realizzato dalla casa editrice Orione e dagli autori di 2700 A.D., testata che ebbe un discreto successo qualche anno fa.

Per chi preferisce i giochi di carte, un torneo di Star Trek e uno di Middle Earth: The Wizards, oltre a partite libere di Magic: L'Adunanza e Star Wars. Abbondanti anche i giochi da tavolo, messi a disposizione dalla ludoteca che verrà allestita per l'occasione. Se invece siete alla ricerche delle magiche atmosfere del medioevo e del fantasy, allieteranno le vostre giornate i Sagegreen, gruppo musicale specializzato in melodie medioevali e rinascimentali, e le dimostrazioni di combattimento dell'associazione Fratres in Enses, che a colpi di spada vi faranno riviere le emozioni degli eroi fantasy (emozioni indimenticabili, come la perdita di un arto o della parte inferiore del corpo).

Per concludere, gli aspiranti artisti potranno portare le proprie miniature e i propri modellini, esponendoli al pubblico ludibrio, nella speranza di ottenere uno dei premi in palio.

PER INFORMAZIONI (ANCHE SU HOTEL E OSTELLI CONVENZIONATI):
Stratelibri/Avalon, tel. 02 27 07 15 24/25
e-mail stratelibri@interbusiness.it
Biglietto giornaliero: 10.000 Lire
Biglietto per due giorni: 17.000 lire
Data e orario: sabato 11 e domenica 12 settembre 1999 - dalle 9.00 alle 24.00
Luogo: Palalido di Milano, P.le Stuparich 1

CONTROL YOUR CONSOLE

L'accalorato Dave

Come di consueto eccomi qui a darvi il benvenuto all'interno della rubrica dei trucchi... E ora che l'ho fatto vi saluto caldamente, sono in ritardo con le consegne!

PLAYSTATION BUSTERS

XENOGEARS

DESTREGGIARSI CON IL MERCANTE: quando vi troverete nel negozio di Beldavik, il mercante vi permetterà di acquistare qualcosa (il classico dialogo "vuoi comprare qualcosa", risposta SI o NO). Non scegliete nessuna delle due risposte ed attendete per un po'; i prezzi della merce subiranno un ribasso. Potrete compiere questa operazione per tre volte di fila prima che il mercante vi chieda di abbandonare il suo negozio.
SOUND TEST: quando vi trovate in Yggsdrasil, recatevi nella stanza di controllo e parlate all'uomo delfino; scegliete la prima selezione per il sound test: l'uomo delfino continuerà a riproporvi la stessa domanda. Scegliete ancora la prima selezione per sentire un nuovo suono o la seconda per abbandonare.

SUIKODEN

CAMERA SEGRETA: entrate nel castello di Scarlatica e osservate attentamente il dipinto di Milich; così facendo troverete una stanza segreta con un sacco di oggetti da raccogliere.

BLOODY ROAR 2

OPZIONI PERSONALIZZABILI: portate a termine il gioco in modalità arcade per accedere alle opzioni segrete, in cui potrete attivare le immancabili teste giganti e altre cose divertenti.
MODALITÀ EXPERT: posizionandovi su una qualsiasi delle voci nella schermata dei titoli, premete L1, L2, R1, R2 contemporaneamente.
Costume extra: completate il gioco con tutti i personaggi nella modalità arcade; premete quindi start nella schermata di selezione dei personaggi per scegliere il quarto costume.
Combatti contro Shen Long: per affrontare il personaggio in questione, terminate il gioco nella modalità arcade senza fare uso di continue.
FILMANTI E IMMAGINI: per visionare tutte le immagini e tutti i filmati portate a termine il gioco nella modalità story mode con un personaggio qualsiasi a difficoltà 4 o superiore.
IMPERSONA GADO: per giocare nei panni di Gado, tutto quello che dovrete fare è portare a termine il gioco nella modalità arcade una volta, utilizzando un qualsiasi personaggio e difficoltà.
IMPERSONA SHEN LONG: basta sconfiggete Shen Long nello stage speciale.

LANGRISSER I & II

TUTTI GLI OGGETTI SEGRETI: quando vi verrà presentato il dialogo per acquistare un oggetto, nel momento in cui dovrete selezionare la parola "buy", premete in successione sinistra, alto, basso, destra, sinistra, select, destra, alto, sinistra, baso, destra, select, cerchio.
SELEZIONE DEL LIVELLO DI PARTENZA: nella schermata di caricamento, selezionate uno scenario qualsiasi tranne il primo e premete destra, basso, alto, sinistra, R1, quadrato, start, select, triangolo, cerchio.
TEST MODE: sempre nella schermata di caricamento, selezionate uno scenario qualsiasi tranne il primo e premete alto, basso, alro, basso, sinistra, destra, select, cerchio.

LOST WORLD: JURASSIC PARK

Le password che seguono faranno incominciare la vostra partita con 99 vite e il DNA completo.
COMPY: croce, croce, cerchio, triangolo, quadrato, croce, quadrato, croce, cerchio, quadrato, triangolo, quadrato.
HUNTER: quadrato, quadrato, triangolo, cerchio, croce, quadrato, quadrato, quadrato, quadrato, croce, cerchio, triangolo.
RAPTOR: croce, croce, cerchio, triangolo, quadrato, croce, quadrato, croce, quadrato, quadrato, triangolo, cerchio.
T-REX: croce, croce, cerchio, triangolo, quadrato, quadrato, quadrato, croce, triangolo, quadrato, triangolo, quadrato. o
PREY: quadrato, quadrato, triangolo, cerchio, croce, croce, quadrato, quadrato, triangolo, croce, cerchio, triangolo.

SELEZIONE DEL PERSONAGGIO: inserite i seguenti codici nella schermata delle password.
HUNTER: quadrato, croce, cerchio, triangolo, croce, cerchio, quadrato, triangolo, quadrato, croce, cerchio, croce.
PREY: triangolo, croce, triangolo, croce, cerchio, croce, quadrato, triangolo, triangolo, quadrato, cerchio, croce.
RAPTOR: quadrato, croce, cerchio, triangolo, croce, cerchio, quadrato, triangolo, croce, quadrato, cerchio, croce.
T-REX: triangolo, quadrato, cerchio, quadrato, croce, triangolo, triangolo, cerchio, quadrato, triangolo, triangolo, croce.

VITA EXTRA NEL PRIMO LIVELLO: appena incominciata la partita, invece di dirigervi a destra recatevi a sinistra per trovare una vita extra; la potrete raccogliere ogni volta che morirete in modo da disporre dello stesso numero di vite che avevate all'inizio.
GOD MODE: mentre state giocando come di consueto, premete L1, alto, croce, quadrato contemporaneamente. NB: il trucco funziona solo nei livelli "umani".
SELEZIONE DEL LIVELLO DI PARTENZA: nella schermata delle password inserite quadrato, croce, cerchio, triangolo, triangolo, croce, quadrato, cerchio, triangolo, cerchio, croce, quadrato. NB: è necessario farlo per tre volte!
VEDI LE GALLERIE: per poterne visionare una, inserite uno dei codici qui sotto riportati.
COMPY: croce, triangolo, triangolo, quadrato, croce, cerchio, triangolo, quadrato, triangolo, cerchio, croce, cerchio.
GENERAL: quadrato, cerchio, quadrato, cerchio, cerchio, cerchio, quadrato, cerchio, quadrato, cerchio, quadrato, cerchio.
HUNTER: triangolo ,croce, quadrato, triangolo, cerchio, croce, quadrato, cerchio, triangolo, quadrato, croce, cerchio.
PREY: triangolo, quadrato, cerchio, quadrato, croce, triangolo, triangolo, cerchio, croce, quadrato, triangolo, triangolo .
RAPTOR: cerchio, quadrato, triangolo, croce, cerchio, triangolo, quadrato, croce, cerchio, quadrato, croce, triangolo.
T-REX: triangolo, triangolo, cerchio, quadrato, triangolo, croce, triangolo, quadrato, quadrato, croce, triangolo, cerchio.
SARAH: cerchio, cerchio, croce, croce, triangolo, croce, triangolo, quadrato, croce, croce, triangolo, triangolo.

A-TRAIN

DENARO INFINITO: nella schermata dei titoli, premete L1, L2, R1, R2 contemporaneamente, quindi quadrato e triangolo (sempre contemporaneamente); così facendo potrete entrare nella schermata della mappa. A questo punto mantenete premuti L1, L2, R1, R2 e premete cerchio. Se tutto è stato eseguito correttamente dovreste sentire un suono. Per aumentare il denaro durante il gioco, premete start per mettere il gioco in pausa, quindi sinistra, destra, alto o basso per incrementarlo.

AKUJI THE HEARTLESS

DEBUG MODE: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L2 o R2 e premete sinistra, alto, alto, triangolo, destra, quadrato, sinistra, triangolo, alto, basso, destra, destra.
Spirit spell infinito: dopo aver acquisito lo spirit spell, mettete il gioco in pausa e tenete premuto L2 o R2 e premete sinistra, triangolo, sinistra, sinistra, cerchio, sinistra, triangolo, destra, cerchio, alto, alto, basso.
NB: è necessario ripetere il trucco ogniqualvolta si raccoglie uno spirit spell.
INVINCIBILITÀ: mettete il gioco in pausa,

mantenete premuto L2 o R2 e premete destra, destra, sinistra, triangolo, croce, alto, cerchio, sinistra.

ARMY MEN 3D

TUTTE LE ARMI: incominciate una nuova partita, quindi mettete in pausa il gioco e premete quadrato, cerchio, R1, L1, R1 + R2. NB: la combinazione va inserita in un tempo massimo di due secondi.
SELEZIONE DELLA CAMPAGNA: nella schermata principale, premete quadrato, cerchio, R1, L1, L1 + R1. NB: da eseguire sempre nell'arco di due secondi.
INVINCIBILITÀ: incominciate un nuovo gioco, quindi mettetelo in pausa e premete quadrato, cerchio, L1, L1 + L2.
SBLOCCA TUTTE LE ZONE DI GUERRA: recatevi nelle opzioni, selezionate "difficulty" e, mantenendo premuti triangolo, quadrato, cerchio, premete L1 + L2.

GUNTU WESTERN FRONT JUNE, 1994

SCELTA DEL LIVELLO DI PARTENZA: è sufficiente giocare e terminare la partita con un punteggio che possa entrare nella top ten, inserendo poi come proprio nome GUNTU.

NINTENDO 64 BUSTERS

SUPERMAN

COME SCONFIGGERE DARKSEID: fatevi strada nell'ottavo livello fino a quando non arrivate alla bomba nella stanza della kryptonite. Congelatela con il respiro e, una volta usciti, Jimmy Olsen dovrebbe essere lì ad aspettarvi. Parlate con lui, quindi, quando si congeda, andatevene in giro per il livello, per poi ritornare dove eravate prima; troverete Drakseid che vi sta aspettando. Posizionatevi alle sue spalle (a una distanza sicura) e fatelo friggere con la vostra visione "calda"; Drakseid se ne dovrebbe stare lì senza muoversi, facendosi sconfiggere senza troppi problemi. Raccoglietelo e portatelo alla polizia che si trova all'inizio del livello.

CRUIS'N WORLD

MODALITÀ BONUS NEL CAMPIONATO: vincetelo a difficoltà easy, medium ed expert; una volta che l'avrete fatto in modalità expert, appariranno i credits. Lasciate che finiscano; alla loro conclusione, sarete in grado di correre in Russia, Giappone, Florida nonché sulla Luna.
SALTA LE MACCHINE: quando vi state avvicinando molto velocemente a una macchina, è sufficiente premere "A" due volte per saltarla.
BELLA FOTOGRAFIA: nel tunnel in Germania basta colpire il muro a sinistra per far apparire una graziosa fotografia di donna.
MACCHINE SEGRETE: selezionate "pratice" e quindi "pratice championship"; tutto quello che dovrete fare è terminare i percorsi seguenti in meno del tempo indicato!

PERCORSO	TEMPO	MACCHINA
Australia	1:49	Surgeon
China	1:14	Enforcer
Egypt	1:07	Skool Bus
England	1:46	Bulldog
France	2:15	Tommy
Germany	2:27	New York Taxi
Hawaii	3:47	Monsta
Japan	2:48	Rocket
Kenya	2:06	Conductor
Mexico	1:46	Howler
New York	2:11	Grass Hopper
Russia	1.58	Rocket

C'È ANCHE UN'ALTRA MACCHINA SEGRETA CHIAMATA SPEED DEMON; per poterla utilizzare, dovrete finire il campionato guadagnando tutti i punti. Questa vettura è la più veloce nel gioco, ma non abbastanza da vincere quella di Tommy.
TURBO BOOST: quando la corsa sta per cominciare, una voce pronuncerà le parole: "ready, set, go"; quello che dovrete fare è premete il pulsante che corrisponde all'acceleratore appena dopo ""set". Se lo avete premuto al momento giusto, alla partenza potrete beneficiare di un bel turbo boost.

ALL-STAR BASEBALL 2000

BIG BALL MODE: digitate BCHBLKTPTY nel menu dei cheats.
BLACKOUT MODE: inserite WTOTL nel menu dei cheats, e tutti tranne il giocatore saranno oscurati.
MODALITÀ "CECATO": inserite MYEYES nel menu dei cheats, la grafica sarà spappata al punto giusto.
MODALITÀ "SVOLAZZO": inserite FLYAWAY nel menu dei cheats; i giocatori, al posto di uscire normalmente, svolazzeranno per bene.
TOM THUMB MODE: sempre nel menu dei cheats inserite TOMTHUMB per disporre di giocatori di piccole dimensioni.

CHARLIE BLAST'S TERRITORY

PASSWORD:
(C= mazze, H =cuori, D= diamanti, S= spade)
DESERT ISLANDS
2) 4C, 5H, 10C, QC, QC.
3) 4C, 5H, 10S, 9C, 4C.
4) AC, 7D, 6H, 6S, 2H.
5) 6H, 2H, AS, 5H, 8H.
6) 9D, 10D, JD, JH, QH.
7) 9D, 10H, 10H, 7D, 5H.
8) AC, 7D, 8D, 5C, 8H.
9) 6D, 4H, 9H, 6H, QC.
10) 7D, 10H, AH, 9S, 6H.

ALPINE ISLANDS
11) 7D, 4S, 9D, 7H, QH.
12) 6D, 4D, 9C, 8C, 4C.
13) 5C, 9C, JH, 6C, 4C.
14) 2H, 3D, 9D, 3D, 2C.
15) 4C, 5H, QS, 4C, 8C.
16) 6D, JS, 2H, AD, 6H.
17) 6H, 2H, QC, 7S, 3H.
18) 6C, KH, 10H, AC, 3S.
19) 2H, 3D, 7H, 6C, 10D.
20) 6D, JC, 3H, 4C, 8H.
21) AC, JS, 3C, 7H, 9H.
22) 9H, 6C, 2H, 6S, 2S.
23) 2H, 3D, 7C, QD, 8D.
24) AC, 7D, 6S, JC, 4H.
25) AC, JC, 3D, JH, KH,

DREAMCAST BUSTERS

BLUE STINGER

CODICI DELLE TESSERE BANCARIE: recatevi alla banca di Kimra e utilizzate una delle seguenti carte con i codici qui riportati:

TESSERA	CODICE	IMPORTO
Eliot	3532	$20
Kimra	1008	$4000
Yucatan	1861	$5700
Bermud	1394	$6000

IMMAGINI BONUS: mettendo il CD-ROM del gioco in un computer, è possibile visionare delle immagini bonus contenute nella cartella "Omake".
PISTOLA LASER A RICERCA CALORICA: portate a termine con successo il gioco per due volte e salvate; ora incominciate una nuova partita dal gioco salvato per disporre dell'arma in questione.
PISTOLA SPECIALE E ARMI INFINITE: dopo aver terminato il gioco due volte riceverete una pistola speciale, finendolo per tre volte disporrete invece di armi speciali; finendolo per quattro volte entrambe le cose.

AERO DANCING

SVOLAZZA SOPRA UN DELFINO: per poterlo fare dovrete prima completare le missioni 1-7 dello sky mission attack; questo sbloccherà l'ottava missione, che una volta terminata vi regalerà un bel delfino svolazzante.

A cura di Davide "Toso" Tosini

ODDWORLD: ABE'S

Molti di voi si chiederanno che cosa centrino i Mudokon con questo gioco. Beh, io non l'ho ancora capito, so solo che vi guiderò, con fare Carontiano, attraverso i primi quattro livelli di questa stupenda pseudo avventura...

QUANTO E' BELLO PASSEGGIAR CON MARY...

Questa prima sezione assume il ruolo di tutorial e risulta un ottimo percorso di addestramento, fra zone segrete e comandi più o meno facili da assimilare.
Nella prima locazione del gioco è celato il primo passaggio segreto (foto 1). Per scoprirlo non dovrete far altro che posizionarvi in corrispondenza della pila di ossa e premere verso il basso. A questo punto entrate nella porta e scendete verso il basso per due stanze e rotolate velocemente sotto la barriera, preoccupandovi di scandire un perentorio "tutti" una volta in salvo.
Fatevi seguire verso sinistra dai vostri compagni e ordinate loro di lavorare non appena giungerete nella nuova locazione. Ora portatevi sotto la barriera posizionata a sinistra dello schermo e chiamate, a uno a uno, gli indefessi lavoratori, garantendo loro, tramite l'uso dell'apposita leva, un sicuro passaggio attraverso il campo elettrico.
Entrate nel condotto di ventilazione e posizionate i tre Mudokon in modo che riescano ad avere un facile accesso alle tre valvole soprastanti quindi fateli lavorare e successivamente, salmodiando, liberateli. Andate verso sinistra, superate il portale e raggiungete il gruppo di esserini verdi a cui riserverete lo stesso trattamento avuto con i tre precedenti.
Ritornate ora sui vostri passi, ovvero nella schermata iniziale, dirigendovi poi verso destra. Calatevi verso il basso e rotolate fino alla fine dello schermo, preoccupandovi di consultare la Mudokon Spotting Guide appena possibile (foto 2 - 3),che si rivelerà essere un piccolo traduttore dei sentimenti dei Mudokon, oltre che chiave per il portale situato al centro della stanza. Seguendo le frecce salite verso l'alto e salmodiate per liberare il povero "minatore" che farà spalancare la porta. Una volta entrati dirigetevi verso destra e azionate la valvola che blocca il cancello (foto 4). Questa azione regalerà una doccia gratuita al Mudokon situato dall'altra parte, facendolo imbruttire parecchio. Per fare in modo che vi segua scusatevi con lui e proseguite verso destra con il compagno che avete appena riportato sulla via dell'obbedienza assoluta.
Liberate il fido compagno e proseguite verso destra, azionando la valvola che controlla il cancello dietro al quale sono tenuti prigionieri altri due Mudokon. Questa azione farà sì che proviate, per la prima volta nel corso dell'avventura, gli sconquassanti effetti del gas esilarante. L'unico modo per costringere i vostri simili a ripigliarsi è quello di andare verso destra e, ivi giunti, schiaffeggiarli, prestando comunque attenzione al numero delle amichevoli manate inferte ai due poveracci (nel caso in cui ci prendiate troppo gusto i due mesti figuri saluteranno il crudele mondo che li ospita). Proseguite nella stessa direzione sino a quando incontrerete due valvole quindi ordinate ai vostri seguaci di lavorare per abbassare il cancello che oltrepasserete subito dopo.
Chiamate i due sfortunelli e invitateli a seguirvi preoccupandovi di liberarli nella schermata successiva. Proseguite fino ad arrivare all' ascensore che utilizzerete per salire verso l'alto (per due schermate).
Ora dirigetevi verso destra utilizzando la modalità Ninja per non svegliare lo Slig (foto 5) (è buona abitudine imparare a passare in modalità Ninja già dalla fine delle stanze che precedono quelle in cui si ha intenzione di utilizzarla, onde evitare brutte sorprese), rotolando poi sotto i due mega ventilatoroni fino ad arrivare nella stanza con la leva. Azionatela, entrate nella porta e da qui dirigetevi verso sinistra. Schiaffeggiate i due simpaticoni e continuate nella stessa direzione

EXODDUS

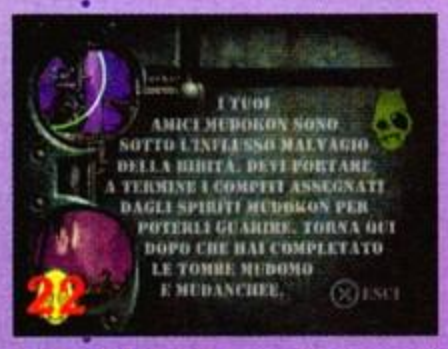
utilizzando la modalità Ninja fino a giungere in una stanza con tre valvole. Qui ordinate ai due Mudokon che vi hanno seguito di lavorare e incaricatevi personalmente del funzionamento dell'ultima valvola (foto 6). Vi sarete così guadagnati l'accesso alla porta dalla quale scenderete. Ora posizionatevi sotto l'anello che pende dal soffitto e premete in alto per aprire il cancello. Chiamate tutti e quattro i tizi a rapporto ordinando che vi seguano e dirigetevi verso sinistra, locazione nella quale li libererete (foto 7). Ora andate in basso, dove potrete impratichirvi con le zone d'ombra, quindi ancora in basso, attivando la modalità Ninja e proseguendo verso sinistra. Una volta giunti nella nuova schermata fermatevi nell'ombra e aspettate che lo Slig sia arrivato all'estremità sinistra dello schermo. Quindi, approfittando della sua disattenzione (foto 8), attraversate la schermata fino alla successiva zona d'ombra (sempre con la modalità Ninja inserita -mi raccomando-) che oltrepasserete proseguendo verso sinistra. Superate la schermata con il gas esilarante e inserite la modalità Ninja prima di entrare nella successiva. Qui aspettate che lo Slig sia uscito dallo schermo, quindi chiamate il Mudokon e chiedetegli di seguirvi. Nella schermata successiva tenete la modalità Ninja inserita e aspettate che il cattivello sia passato quindi andate verso sinistra dove dovrete disinnescare due bombe.

La sequenza con cui ciciano i colori è Rosso-Rosso-Verde-Rosso-Verde (foto 9 - 10). Una volta disinnescate le bombe, proseguite a sinistra per due schermate e liberate i vostri seguaci. Fatto questo tornate verso destra per un quadro e salite verso l'alto. Entrate nel condotto e continuate verso sinistra. Una volta giunti nella nuova schermata dovrete impadronirvi dello Slig e, vestiti i panni del carnefice, recatevi verso sinistra per azionare la leva. Tornate verso destra e azionate anche questa leva poi, proseguendo nella stessa direzione, eliminate lo Slig che tortura la creatura.
Ritornate nei panni di Abe e precipitatevi a salvare i Mudokon rimasti quindi tornate qui e arrampicatevi verso l'alto per due schermate. Ora dirigetevi a sinistra (foto 11) (NON entrate nel condotto) fino a cadere, scoprendo così il secondo segreto. Vi dovreste trovare nella schermata in cui avete posseduto lo Slig. Ora usate i teletrasporti, come avete fatto in precedenza con l'altra creatura, per liberare i vostri simili presenti sullo sfondo. Tornate ora al condotto d'areazione ed entrateci. Adesso proseguite verso destra con la modalità Ninja attivata per due schermate, quindi scendete e tornate nella stanza a sinistra (foto 12),

sempre con la modalità Ninja inserita, salendo poi nella schermata superiore per trovare un po' di manodopera gratuita.
Fatevi seguire (usandola modalità Ninja dove necessario) (foto 13) fino alla sala con le sei valvole, ordinando ai vostri simili di lavorare e facendo così partire il gustoso filmato di intermezzo (foto 14).

IL SUO SORRISO IL SOLE FA SPUNTAR

Dirigetevi a destra saltando il burrone prima, rotolando all'interno della stanza successiva poi quindi proseguite verso il basso per entrare nel terzo quadro di questo livello. Posizionatevi in prossimità delle boccette verdi e premete verso il basso (foto 15). Vi ritroverete quindi in un'area segreta nella quale dovrete raggiungere il condotto posto in basso nello schermo che sbocca sullo sfondo. Dite ai Mudokon di seguirvi e liberateli (foto 16). Fatto questo entrate nel condotto situato all'estremità opposta dello schermo e verrete trasportati all'inizio del livello. Ripete i passaggi sopra elencati (fatta eccezione per quello che vi ha portato a scoprire l'area segreta) e arrampicatevi fino a raggiungere la schermata superiore. Dirigetevi ora a destra e, rimanendo rannicchiati, rotolate per tre schermate verso destra (prestate attenzione alla seconda, che contiene un burrone da saltare), quindi proseguite ancora verso destra, non curandovi del volo che state per intraprendere. Una volta atterrati non vi resta che saltare verso sinistra per scoprire un nuovo segreto. Ecco esattamente cosa dovete fare: dalla piattaforma con la porta saltate, correndo, verso sinistra, e verrete rispediti verso l'alto da un condotto per la ventilazione (foto 17). Proseguite verso sinistra ed entrate nella porta; ora correte nella stanza di fianco per fare in modo che uno dei due Slig vi segua. Tornate verso sinistra quindi entrate nella porta e da qui azionate la mitica cantilena.
Una volta entrati in possesso dello Slig tornate verso destra per eliminare l'altro, quindi riprendete il controllo di Abe, con il quale ora avrete la possibilità di passare indisturbati attraverso la porta prima custodita dai due energumeni.
Una volta giunti nella nuova stanza impossessatevi del corpo dello Slig e fatelo trotterellare allegramente sulla mina che blocca l'accesso alla porta inferiore. Entrateci e ordinate ai tre Mudokon di seguirvi, liberateli, poi infilatevi nel condotto per essere trasportati nella zona con la porta sulla piattaforma (quella da cui si accede all'area segreta, per intenderci).
Entrate nella porta e impossessatevi dello Slig alato che userete per far saltare in aria i due mostriciattoli presenti nella zona superiore (foto 18). Fatti fuori i due loschi individui (foto 19) dirigetevi a sinistra superando la due simpatiche trivelle e facendo saltare in aria lo Slig sulla



piattaforma della stanza successiva (foto 20) per garantire ad Abe una strada priva di intoppi. Tornate in possesso del tenero Mudokon e dirigetevi a sinistra per due schermate, al termine delle quali dovrete gettarvi nel condotto che vi lancerà in aria, facendovi approdare nella stanza dovete avete ucciso lo Slig sulla piattaforma. Ora rotolando verso sinistra dovreste incontrare un simpatico gruppo di ubriaconi vicino al distributore automatico. Proseguendo nella stessa direzione approderete a una schermata contenente una Story Stone che, una volta consultata, vi rivelerà il modo per far tornare sobri i cinque sbandati (foto 21-22). Dirigetevi verso destra fino alla schermata successiva quindi arrampicatevi in modo tale da raggiungere la stanza superiore. Entrate nel condotto chiamato "Boiler Acces" e dirigetevi verso sinistra superando tutte le schermate fino ad approdare alla stanza dove una porta si chiuderà alle vostre spalle (foto 23). Procedete nella stessa direzione fino a incontrare una schermata dalla quale gli Slug possono accedere al vostro piano e fatevi inseguire preoccupandovi di tostarli con l'aiuto del fidato smaterializzatore (qui occorrono precisione e tempismo nel tirare la leva che aziona il marchingegno) (foto 24 -25). Per fermare gli Slug piccoli sarà invece sufficiente azionare la valvola di chiusura della botola che vi garantirà inoltre l'accesso al terzo tunnel (foto 26).

Una volta giunti nel terzo tunnel, sarà il caso di impratichirsi nell'arte del lancio, cosa che fra l'altro vi renderà più agevole il cammino all'interno dei vari livelli che vi attendono. Cominciate col il procurarvi la materia prima posizionandovi sotto il "sacco" di rocce e premendo verso l'alto, quindi proseguite a sinistra e posizionatevi nel punto indicato dalla freccia (foto 27). Ora per "disinnescare" le mine agite nel seguente modo: per eliminare la mina 1 posizionatevi sulla freccia, giratevi in modo da fronteggiarla, quindi lanciate la pietra indicando il verso contrario alla mina (quindi sinistra), per la mina 2 seguite lo stesso procedimento svolgendolo in maniera speculare (al contrario), per quanto riguarda la terza mina accucciatevi e premete il pulsante di tiro indicando al tempo stesso la direzione della medesima. Ora avrete via libera per azionare le due leve e proseguire verso sinistra. Giunti nella nuova stanza posizionatevi sopra la terza freccia della scritta "Stai qui" e premete il pulsante di lancio indicando verso destra. Così facendo vi sarete liberati di tre mine con due rocce (è da qui che derivano le varie pubblicità dei detersivi: "Se mi dà le sue due rocce le do le mie tre mine"...); ora non abbiate fretta di andarvene poiché l'ennesimo segreto si nasconde tra le mura di questa stanza, raggiungete il ciglio del burrone (foto 28 -29), quindi saltate verso destra e il piccolo Mudokon si attaccherà al ciglio opposto. Lasciatevi cadere e avrete così accesso a una sezione segreta. Entrate nella porta e una volta sbucati nella nuova stanza gettatevi nel condotto di ventilazione. In questo nuovo schermo farete la conoscenza della peggiore razza dei Mudokon, quelli più stupidi e difficilmente governabili... i Mudokon ciechi. Chiamateli uno per uno e fateli passare attraverso le piattaforme che separano le loro esistenze da quei trinciapolli che vedete muoversi sotto di loro. Andate ora a destra e fateli scendere per poi condurli con voi nella schermata precedente e facendoli cadere di sotto azionando la leva che governa il moto della botola.

Attenzione che questi Mudokon non vanno liberati immediatamente, perché vi serviranno per azionare le tre valvole della stanza posta a sinistra. Una volta giunti nella succitata stanza ordinate loro di lavorare e azionate la quarta valvola facendo così in modo che l'ascensore si abbassi. Montateci sopra e dirigetevi verso l'alto dove dovrete liberare quattro esserini verdi. Una volta tornati in basso fatevi seguire quindi dirigetevi a sinistra, saltate nel "tombino" e ridiscendete. Ora potete liberare i tre valorosi operai che poco fa vi hanno aiutato con l'ascensore. Tornate nella porta, saltate nel tombino, arrampicatevi e dirigetevi, rotolando, verso sinistra. Entrate nella porta (per la cronaca, la porta è

quella che avete aperto grazie alla leva che si trovava nella prima stanza di "scuola antimine") e scendete gli scalini, eliminando la temibile minaccia situata sotto il sacco di rocce.

Sbarazzatevi delle pietre che avete e procuratevene delle nuove, quindi andate verso destra e fate saltare in aria tutte le bombe che ostruiscono il passaggio. Proseguite verso destra, dopo esservi riforniti di rocce, e destinate la stessa fine alle mine della nuova stanza, facendo però attenzione al trinciapolli mobile. Una volta fatta piazza pulita di mine dirigetevi sotto la piattaforma di sinistra, facendo ben attenzione a evitare l'ammazzagalline rotante, quindi arrampicatevi e azionate la leva per disinserire il marchingegno calandovi successivamente verso il basso. Rifornitevi di pietruzze e fate saltare tutte le bombe, sia sopra che sotto, rifacendo il pieno di rocce una volta terminata l'opra di disinfestazione. Proseguite sul piano inferiore e azionate la leva, tornando poi verso destra dove dovrete arrampicarvi e farvi strada verso sinistra (questa volta sul piano superiore) quindi fate saltare le mine (attenzione che non è necessario farle saltare tutte) (foto 30) ed entrate nella porta.

Per affrontare questo sotto-livello dovete tenere in considerazione che i Mudokon ciechi eseguono i vostri ordini alla lettera, non curandosi di eventuali ostacoli posti sul loro cammino. E' quindi il caso di impratichirsi con i vari comandi vocali, dal "seguimi" all' "aspetta" per sperare di salvare la pellaccia a questi poverini.

Un buon terreno per testare i comandi è rappresentato proprio dal primo quadro; ordinate al Mudokon di seguirvi e fatelo fermare sopra la botola che azionerete in seguito, quindi liberatelo per far sì che la porta si apra (foto 31).

Entrate nella porta e azionate la leva per fermare il temibile trinciapolli (foto 32) quindi dirigetevi a destra dove dovrete disattivare un altro malefico rotore; proseguite nella stessa direzione e azionate la leva che manderà in "Game Over" i due spennagalline. Fatto ciò proseguite nella stessa direzione, azionate la leva e tornate a recuperare il Mudokon dell'inizio, che porterete con voi liberandolo nella stanza in cui avete azionato l'ultima leva (foto 33). Entrate nella porta che vi condurrà nel

prossimo tunnel dove dovrete dirigervi verso destra evitando i due sconquassagalline; una volta giunti nella nuova stanza, arrampicatevi e dirigetevi verso sinistra, azionate le due leve per fermare i gingillini e fatevi seguire dal verde compagno, liberandolo nella stanza di destra; questo farà sì che l'ascensore approdi al vostro piano. Fate saltare le mine accovacciandovi e premendo il pulsante di lancio+avanti e andate a destra, azionate la valvola quindi proseguite nella stessa direzione posizionando il Mudokon sull'ascensore; arrampicatevi e andate a sinistra per fare rifornimento di materiale da lancio, quindi tornate all'elevatore e calatevi verso il basso. Liberate il vostro compaesano ed entrate nella porta ora aperta.

Ora state molto attenti ai due ammennicoli che viaggiano dall'alto in basso per la stanza; una volta entrati nella nuova locazione spingetevi contro il muro di destra. Da qui eseguite un salto con rincorsa e Abe si appenderà a una piattaforma invisibile(foto 34-35); arrampicatevi, liberate i due Mudokon e tornate al piano di sotto, dove vi resta ancora una lama rotante da superare. Archiviata anche questa andate verso sinistra, dove troverete altri due aggeggi simili ai precedenti che questa volta incrociano i loro destini. Superateli e portate Abe all'estrema sinistra senza abbassarvi. Da qui spiccate un bel salto con rincorsa

verso destra, evitando accuratamente la lama, arrampicatevi e tirate l'anello che pende dal soffitto. Tornate sui vostri passi e andate, rotolando, verso sinistra. Evitate gli spappolapolli proseguendo nella stessa direzione e saltate il precipizio. Sempre proseguendo verso sinistra arrampicatevi e continuate fino a raggiungere i due Mudokon che andranno portati nella schermata precedente. Fatto questo tornate a sinistra e azionate la leva. Montate sull'ascensore e scendete verso il basso per due schermate dove troverete un altro vostro simile maltrattato da un crudele Slig.
Aspettate che quest'ultimo sia andato via quindi chiamate l'essere biancastro e dategli l'ordine di seguirvi, seguito subitaneamente da quello di fermarsi. Così facendo l'avrete messo in salvo da quella che si rivelerà essere la tomba del suo oppressore. Una volta tornato il marrano tirate l'anello per vederlo finire in piccoli cubetti di carne e metallo. Scendete con l'ascensore e andate verso destra, arrampicatevi e tornate a sinistra. Arrampicatevi fino a raggiungere il "tombino" e andate verso destra, azionando la leva e successivamente ritornando sui vostri passi seguiti da tutti i Mudokon che avete seminato. Tornate ora nello schermo che conteneva l'ultima leva azionata e fateli fermare. Usate l'ascensore, andate a destra e attivate le tre leve che faranno fermare i macinaconigli quindi tornate a riprendere i vostri simili e andate verso destra sino a giungere al solito cerchio di uccelli che userete per dar loro la tanto agognata libertà.
Tornate all'ascensore, andate a destra e arrampicatevi. Appendetevi al ciglio di sinistra effettuando un salto in corsa e passate sotto l'ostacolo, tirando l'anello che fermerà la corsa dei famelici assassinaanimaletticastiepurieinnocenti. Da qui andate a destra, arrampicatevi e tornate a sinistra dove richiamerete l'attenzione dei due sciagurati presenti che, unitamente al terzo sventurato della stanza di destra, vanno condotti all'ascensore prima, a destra poi e infine liberati.

A questo punto potete tornare nella stanza in cui avete fatto la pelle al malcapitato Slig. Dirigetevi a destra, saltate il burrone e proseguite nella stessa direzione entrando nella porta. Andate ancora verso destra, cominciando a inserire la modalità Ninja al termine del quadro per quello successivo, dove faranno per la prima volta la loro comparsa i sensori di movimento (foto 36); per evitarli è sufficiente stare immobili quando il raggio rosso "colpisce" Abe. Andate sempre verso destra fino ad arrivare a una stanza con tre mine, in questo caso la sequenza è R-R-V-R-R-V. Disattivatele e andate verso sinistra mantenendo gli accorgimenti sopra descritti. Proseguendo ancora nella stessa direzione arriverete in un quadro con un sensore di movimento e diverse mine. Evitatele saltando nei punti giusti e fiondatevi nella Mine Car (foto 37 - 38 -39)... ora comincia il massacro... Noncuranti dell'allarme appena scattato lanciatevi verso destra facendo saltare tutte le mine e uccidendo lo Slig. Proseguite verso l'alto e quindi a destra. A questo punto dovreste trovarvi in un quadro con tre Mudokon e uno Slig. Bene, aspettate che il cattivo sia vicino al lato sinistro dello schermo (fuori dalla portata degli esserini) e sganciate la Mine Car, spappolando il tapino. Uscite dalla Mine Car e portate con voi, verso destra, i tre soggetti di cui sopra per liberarli. Tornate nel vostro mezzo di distruzione e andate verso destra, poi in basso (spappolando un altro Slig) e infine uscite dalla Mine Car. Andate a destra, dove dovrete disinnescare una bomba (fate attenzione al sensore di movimento e allo Slig che apparirà se ci metterete troppo). Fatto ciò dirigetevi verso destra, disinnescate un'altra bomba e chiamate tutti i Mudokon presenti nel quadro (qualcuno è nascosto nell'ombra) facendovi seguire verso sinistra per metterli al sicuro. Salite sulla Mine Car e lanciatevi in una folle corsa verso destra, cosa che dovrebbe farvi aumentare il numero di

Slig spappolati di una unità. Proseguite ancora verso destra e fate saltare le mine che bloccano l'accesso al punto in cui dovrete liberare i Mudokon, poi tornate a recuperare gli omini verdi nella stanza in cui li avete lasciati e adoperatevi per spezzare le catene della loro schiavitù (ma che poeta che sono). Rimontate sulla mine car, dirigetevi verso sinistra e, stando sul soffitto, proseguite verso l'alto. Ora verso destra (non vi preoccupate che non c'è rischio di perdersi, visto che quello della Mine Car è un percorso obbligato) e giunti qui, abbandonate la Mine Car per arrampicarvi sulla piattaforma di sinistra. Rotolate ancora verso sinistra per una schermata e lasciatevi cadere. Ora entrate nella porta e richiamate l'attenzione del Mudokon facendovi seguire, quindi andate verso destra e liberate i quattro Mudokon. Tornate sui vostri passi fino a ritornare nella stanza dove avete lasciato la Mine Car e da qui usate la modalità Ninja per entrare nella stanza posta a destra. Affrettatevi nel disinnescare la bomba e rotolate di nuovo verso sinistra. Uno Slig vi seguirà e voi, da bravi vendicatori, vi preoccuperete di fargli provare la stessa strada verso l'Ade intrapresa poco prima dai suoi simili. A proposito di simili, tornate nella stanza con i Mudokon e fatevi seguire dai vostri verso destra. Giunti qui liberateli ed entrate nella porta che vi spedirà nel tunnel sette che comincerete sullo sfondo. Dirigetevi verso destra e inserite la modalità Ninja prima di entrare nell'altra stanza. Azionate la leva e aspettate che lo Slig si svegli quindi seguitelo, sempre con la modalità Ninja inserita. Arrampicatevi sulla piattaforma di destra e aspettate che ritorni quindi possedetelo e uccidete lo Slig che si trova in primo piano. Ritornate nei panni di Abe, andate nel "tombino" di destra e preparatevi a correre. Dirigetevi verso destra (foto 40), arrampicatevi sulla piattaforma e aspettate che il vostro inseguitore molli il colpo, quindi azionate la leva e andate verso destra. Scendete nella stanza inferiore e preparatevi a un'altra corsa, anche questa volta verso destra, non curandovi della leva. Continuate verso destra e arrampicatevi sulla piattaforma dove attenderete che arrivi lo Slig da possedere. Fate secchi tutti gli altri oppressori, sia sullo sfondo che in primo piano, e ritornate nei panni di Abe. Azionate la leva teletrasporto e vi ritroverete in primo piano. Salite sulla Mine Car e fate piazza pulita di tutte le mine che trovate in giro. Proseguite fino ad arrivare in una stanza con dei Mudokon e fatevi seguire da tutti, dirigendovi poi verso sinistra e liberando, una volta approdati alla fine del settimo tunnel, tutti i vostri seguaci. Tornati al boiler, arrampicatevi fino a raggiungere la stanza in alto a sinistra (quella con la leva che disinnesca i campi di forza) evitando il mostriciattolino volante nascondendovi nelle ombre, quindi azionate tutte e tre le valvole (foto 41-42-43 -44) e cominciate a correre come dei dannati verso il basso. Una volta giunti a pian terreno rotolate verso destra e godetevi sia i fuochi d'artificio sia il gustoso filmato che vi dimostrerà, come se ce ne fosse bisogno, di quanto sia sfigato il povero Abe (foto 45-46).

LA NEBBIOSA FORESTA DI NECRUM

Dirigetevi verso sinistra e saltate sulla piattaforma posta in basso. Da qui posizionatevi sul limite sinistro della piattaforma ed effettuate un salto con rincorsa verso destra per scoprire una piattaforma nascosta; calatevi verso il basso e lasciatevi cadere nel tombino, che vi catapulterà in una nuova locazione. Andate ora verso destra prestando attenzione ai tre Slig sullo sfondo e proseguite nella stessa direzione fino ad approdare in una stanza con tre Mudokon. Ordinate loro di seguirvi fermandoli subito dopo con il comando "Aspetta". Disattivate le

bombe e arrampicatevi in prossimità del tombino, da dove eseguirete un salto con rincorsa verso sinistra. Tornate nella stanza precedente (questo va fatto per fare ricomparire il portale) e riportatevi nella stanza di destra. Salmodiate per qualche secondo, attivando così il portale che libererà i Mudokon, tuffandovi poi nel tombino che vi rispedirà ai piani alti. Tornate nella "stanza" dove era situato l'ingresso alla zona segreta ed effettuate, dalla piattaforma in basso un salto con rincorsa verso sinistra arrampicandovi e proseguendo poi nella stessa direzione.

Ora dirigetevi verso l'alto e raggiungete il limite sinistro della piattaforma superiore, punto dal quale dovrete calarvi per finire nell'ennesimo tombino che vi sparerà in orbita. Andate ora verso destra e consultate le informazioni contenute nella "story stone" , quindi fate aprire il portale e saltateci dentro. Sarete così trasportati dall'altra parte del burrone. Andate a destra ed entrate nel tombino presente nella nuova schermata. Avrete così accesso a una nuova sezione nella quale dovrete proseguire verso destra. Rotolate sotto l'albero e lasciatevi cadere. Approderete in una stanza con due porte che si apriranno quando verranno accesi tutti e quattro i fuochi ai loro lati.

A ogni fuoco corrisponde una "Story Stone", vediamo dove sono situate:

Calatevi dal bordo di destra e sempre rimanendo sulla piattaforma superiore proseguite nella stessa direzione. Consultare la prima delle quattro "pietre della storia" e tornate sui vostri passi. Ora è il momento di passare sul piano inferiore, proseguendo poi verso destra fino a cadere. Avrete così svelato l'ubicazione della seconda roccia del sapere. Calatevi dalla piattaforma per cadere nel tombino che vi rispedirà su di un piano.

Dirigetevi a sinistra, sulla piattaforma in alto e saltate nel condotto d'aerazione. Consultate la terza delle rocce della sapienza e tornate sopra. Andate verso sinistra, rimanendo sulla piattaforma bassa e usate l'ascensore, accendendo l'ultimo dei quattro fuochi con l'apposita "story stone".

Tornate ora nella schermata con le due porte dove troverete uno degli ingressi aperto e desideroso di farvi entrare.

Accontentatelo e andate verso destra, dove azionerete il portale senza entrarvi. Leggete la story stone e addentratevi nell'uscio appena schiuso. Salmodiate ed entrate nel varco dimensionale appena generato, quindi proseguite verso destra. Entrate nella porta e proseguite nella stessa direzione, preparandovi a salvare, quando possibile. Inserite la modalità Ninja per prolungare il sonno di quelle creaturine simpatiche che rispondono al nome di Fleech; le piccole bestiole bluastre sono degli Slurg che non possono nuocervi in alcun modo ma che comunque, una volta schiacciate, interrompono gli onirici viaggi delle altre creature presenti nella schermata. Raggiungete il limite destro della stanza e calatevi verso il basso per due schermate fino ad arrivare in una stanza con un tombino. Entrateci prima che i Fleech

pasteggino allegramente con il vostro esile corpicino verde e consultate la nuova roccia della cultura. Schiaffeggiate la serratura per sbloccare il portone blindato nel quale dovrete immediatamente entrare. Sarete trasportati in una stanza con degli Slurg, un Fleech e due leve. Azionate prima la leva di sinistra, poi quella di destra e successivamente infilatevi nella porta appena aperta. Fate la stessa cosa nelle due successive stanze, ricordandovi di utilizzare la modalità Ninja per gli spostamenti e di tenere, come ultime leve da tirare, quelle più prossime alla via d'uscita. Una volta giunti nella stanza contenente tre anelli e due leve comportatevi nel seguente modo:

tirate prima i tre anelli (non importa in quale ordine, l'importante è che vengano azionati tutti), quindi azionate la leva di sinistra, effettuate un salto con rincorsa verso destra e appendetevi alla piattaforma con la seconda leva. Azionatela e uscite dalla porta che avete fatto spalancare. Consultate il piccolo manuale del giovane Mudokon scritto sulla roccia, calandovi successivamente verso il basso. Andate verso destra per due schermate, liberate lo spirito schiaffeggiando la serratura e imboccate il tombino. Scendete da sinistra e rotolate verso destra, arrampicandovi in modo da poter accedere alla piattaforma centrale. Proseguite verso sinistra e arrampicatevi fino a tornare nella schermata da cui siete arrivati quindi entrate nella porta. Andate a sinistra e addentratevi negli oscuri meandri che si celano dietro l'arcata, che i più si ostinano a chiamare porta, proseguendo poi verso sinistra. Aprite il portale ed entrateci. Continuate nella stessa direzione e saltate dentro il tombino. Tornate a destra dove incontrerete un bivio...a voi la scelta se andare nelle Paramite Vaults o nelle Scrab Vaults.

Imboccando il tombino sceglierete la strada per le Scrab Vaults mentre calandovi dal bordo destro imboccherete il sentiero per le Paramite Vaults.

ALLA SCOPERTA DELLE MUDANCHEE VAULTS (SCRABS)

Dirigetevi a sinistra e rotolate verso le bottiglie verdi per scoprire una nuova area segreta dove dovrete aprire un portale e saltarvi dentro. Fatto ciò issatevi sulla piattaforma superiore della nuova stanza e saltate verso destra. Calatevi in direzione della leva e azionatela per far sì che il muro si abbassi consentendovi di proseguire verso sinistra. Giunti nella nuova stanza issatevi sulla piattaforma superiore e con velocità e tempismo disinnescate le bombe, tirate la leva e tornate sulla piattaforma inferiore. Innescate la bomba e fate in modo che il sensore di movimento rilevi la vostra presenza. Rotolate verso destra per attirare verso di voi il simpatico energumeno meccanico facendolo automaticamente transitare sulla bomba attivata in precedenza.

Tornate nella stanza contenente i vostri simili e intimate loro di seguirvi per poi liberarli. Saltate nel tombino e infilatevi nel suo simile per essere trasportati nelle Scrab Vaults.

VERSO LE MUDOMO VAULTS (PARAMITE)

Calatevi dal bordo destro, proseguite verso destra e saltate dentro il tombino situato in questa locazione... sarete trasportati verso le Paramite Vaults...

BRUTTI GLI SCRAB

Andate verso destra ed entrate nella porta quindi, proseguendo nella stessa direzione, azionate la leva. Andate poi verso sinistra ed entrate nel tombino. Ora verso destra, dove dovrete possedere lo Scrab sul fondo e usarlo per spappolare il Fleech presente. La story stone vi fornirà ulteriori ragguagli su come utilizzare uno Scrab. Tornati nei panni di Abe, calatevi verso il basso e tirate l'anello, poi la leva e andate a sinistra, demolendo con un sonoro ceffone il mega lucchettone che sbarra la strada al vostro alter-ego digitale. Entrate nella porta e cominciate a correre verso sinistra sino a raggiungere il tombino posto qualche schermata più in là. Entrateci e una volta passati in primo piano consultate la bibbia del piccolo Mudokon. Rompete il lucchetto (che vi regalerà il potere dell'invisibilità) e dirigetevi verso destra, azionando tutte le leve che incontrerete lungo la strada, fino a raggiungere nei pressi di una porta in cui dovrete fiondarvi; fate presto 'cause nothing last forever...

Dirigetevi a destra ed entrate nel tombino. Arrampicatevi raggiungendo la stanza superiore e, nel silenzio più assoluto, sgattaiolate verso sinistra rimanendo sulla parte alta.
Ora saltate, in corsa, verso sinistra, azionate la leva e possedete lo Scrab che userete per uccidere il Fleech della stanza precedente, quindi tornate verso destra, dove rivestirete i panni di Abe. Azionate nuovamente il marchingegno e recatevi nella stanza a destra dove abbasserete per l'ennesima volta il levonzolo e distruggerete il lucchetto che vi darà la possibilità di diventare invisibili.

Andate verso il basso e, dopo aver inserito la famigerata modalità Ninja, verso destra. Saltate nel tombino, che vi sparerà in alto, salmodiando non appena giunti in cima. Un volta diventati invisibili correte verso destra, arrampicatevi e raggiungete la stanza superiore. Eliminate il lucchetto e tornate al piano di sotto, dove entrerete nella porta. Date un occhiata rapida alla story stone dopodiché (after di which per gli anglofili)andate verso destra e impossessatevi dello Scrab. Tornate a sinistra dove, dopo esservi posizionati sulla placca che fa abbassare la barriera, userete uno Shre attack sul vostro simile. Correte nella stessa direzione ed eliminate anche l'altro Scrab, quindi ancora verso sinistra fino a quando lo Scrab che state controllando si troverà bloccato da una barriera. Ora tornate in possesso di Abe e correndo andate a sinistra fino a incontrare il lucchettonzolo. Rompetelo e correte verso destra fino ad arrivare alla stanza con l'altro lucchetto, al quale riserverete la medesima fine del precedente. Fatto ciò volate verso la porta che avete appena aperto ed entrateci. Andate a sinistra ed entrate nell'uscio, continuando poi verso sinistra. In questa stanza si cela un nuovo segreto: abbassatevi e rotolate verso sinistra fino a cadere in basso quindi aprite il portale e volateci dentro prima che la tenera bestiola vi faccia fuori. Chiamate i Mudokon, tirate la leva e chiedete loro di seguirvi, rotolando

Software News
novità software dal mondo
Via G.Deledda, 18 • MONCALIERI (To)
Tel. neg. 011.68.12.582 - fax 011.68.11.131
Linea per i rivenditori: 011.689.27.40

Domenica 8 luglio il negozio sarà APERTO!!!
Vieni a provare tutte le ultime novità dell'estate!

Il negozio Software News Shop di Moncalieri rimarrà aperto tutti i giovedì e venerdì sino alle ore 22.00.

PlayStation

NINTENDO 64

GAME BOY

Dreamcast

TRADING

Giochi per PC

Software News
novità software dal mondo
DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI
Linee dedicate ai RIVENDITORI:
Tel. 011.68.92.740 - Fax 011.681.11.31
Se siete stanchi della "solita" distribuzione, richiedete il nostro listino rivenditori; rimarrete piacevolmente sorpresi. Se state allestendo un nuovo negozio chiamateci per avere una consulenza professionale gratuita.

Nuova apertura a Fossano (Cn)
TAMOTAM
Videogiochi - Software - Accessori
Via Merlo, 27

poi verso destra nell'area sottostante. Ivi giunti azionate la leva e correte sotto i trinciapolli. Arrampicatevi sulla piattaforma dove si trova la terza leva e azionatela, chiamando successivamente i Mudokon per liberarli.
Tornate nella stanza superiore e buttatevi nel tombino per ritornare nel punto in cui si trovava l'accesso a quest'area segreta. Arrampicatevi e dopo aver consultato la roccia della cultura entrate nel portale. Ora possedete lo Scrab sullo sfondo e dopo esservi divertiti per un po', tornate nei panni di Abe e saltate nel tombino. Siete ora approdati nel fulcro delle Scrab Vaults; cominciate con la porta numero uno. Dirigetevi a sinistra, arrampicatevi, quindi rotolate nella prossima schermata dove è custodito il secondo segreto di questo livello. Calatevi dal bordo invisibile vicino alle bottiglie, quindi correte e tuffatevi nel primo tombino. Aprite il portale (salmodiando) e infilatevici. Ora dovrete effettuare un salto con rincorsa nel momento esatto in cui lo Scrab si trova nell'angolo destro. Arrampicatevi e impossessatevi dello Scrab, che andrà rinchiuso nella sua simpatica gabbiola azionando la leva posta sulla piattaforma superiore. Fatto ciò azionate l'altra leva e fatevi seguire dai due poveri piccoli, quindi andate sul piano inferiore e fermatevi al primo piano, chiamando i Mudokon e ordinando loro di seguirvi prima e di fermarsi poi. Ora raccattate i due elementi del piano di sopra e portateli dove avete visto il portale per liberarli.
Gettatevi a capofitto nel tombino dei vostri sogni e tornerete da dove siete venuti. Tirate la leva e aspettate che i due singulibini verdi si dirigano verso di voi.
Rotolate verso destra, spaccate il lucchetto, tornate a sinistra e arrampicatevi fino a raggiungere la prima stanza. Calatevi fino a raggiungere la piattaforma con il tombino, rotolando poi verso destra e calandovi nella stanza inferiore. Rotolate ancora verso destra e infilatevi nel tombino che vi porterà in primo piano. Andate velocemente verso sinistra, attirandovi le ire dei micini verdi, e tornate verso destra correndo sulla piattaforma superiore. Spaccate il lucchetto e andate nell'imboccatura di sinistra, dalla quale verrete catapultati nuovamente sullo sfondo. Risalite ed entrate nella porta che fino a poco fa era chiusa.
Addentratevi ora nella seconda porta e arrampicatevi sulla piattaforma superiore della nuova stanza, rotolando successivamente verso destra. Ignorate la creatura e proseguite per la vostra strada per due schermate, quindi scendete e fiondatevi verso sinistra. Azionate la leva e correte verso destra. Arrampicatevi e rotolate velocemente verso sinistra sino a giungere nella stanza dove si trova lo Scrab. I due furboni verdi vi seguiranno cadendo proprio vicino al mostrone di cui vi dovrete impossessare per farne carne da macello. Rivestite i panni del povero Abe e recatevi nella stanza che conteneva i Fleech, spaccate il lucchetto e andate a portare i vostri omaggi a colui che vi ha liberato dai vermastri. Diventate invisibili, azionate la leva e frantumate l'ennesimo lucchettonzolo per poi sparire prima che lo Scrab si accorga della mestizia che lo ha appena attanagliato.

Adesso siete pronti per tornare nella locazione con la porta blindata, pronti per scoprire le nuove insidie che vi attendono.
Andate a sinistra e chiamate tutti gli esserini verdi. Recatevi poi verso destra ed entrate nel tombino che vi trasporterà direttamente sullo sfondo. Da qui entrate nel tombino di sinistra e azionate la leva, tuffandovi successivamente nel tombino che vi porterà ora in primo piano.
Dirigetevi a sinistra e fate in modo di diventare invisibili, ritornate a destra, saltate nelle fogne e correte verso destra per buttarvi nell'unico tubo che non avete ancora visitato.
Forzate velocemente il lucchetto e gettatevi nel tombino, quindi tornate in primo piano ed entrate nella porta appena aperta. Via verso la terza porta! Recatevi a destra e appendetevi al bordo della piattaforma superiore fino a quando lo Scrab del piano di sopra non inizierà una malefica corsa verso di voi. Una volta caduto il tapino avrete il livello

superiore totalmente privo di minacce e sarete quindi liberi di andare verso sinistra azionando la leva che eliminerà gli ostacoli che si frappongono tra lo Scrab e voi.
Ora spostatevi sul limite sinistro del bordo superiore aspettando che i due Scrab si fronteggino in un duello all'ultimo sangue; approfittate di questo momento di pausa per sfondare il lucchetto che aprirà la porta - siate veloci...
Una volta varcato l'ultimo uscio spalancato correte verso destra in direzione della prossima area e buttatevi nel condotto.
Aspettate che il signorino ai piani bassi se ne vada nello schermo di sinistra, quindi saltate giù e spezzate il lucchetto. Aspettate lo Scrab dall'alto della piattaforma situata all'estremità sinistra dello schermo e,

una volta che il mesto si sarà allontanato, saltate nella tubatura. Qui utilizzate lo stesso trucchetto utilizzato in precedenza e saltate sopra, tornando sullo sfondo per addentrarvi nell'uscio appena sbloccato.
Dirigetevi verso il tombino posto in basso che vi porterà in primo piano; aspettate che lo Scrab sia a destra e correte verso sinistra eseguendo un salto in corsa per arrampicarvi verso la "Ghost Trap" che, una volta schiaffeggiata, vi farà precipitare verso il basso da dove dovrete fiondarvi nel tombino. Prestate quindi attenzione alla posizione dello Scrab quando vi apprestate a spaccare l'ennesimo lucchetto: la posizione migliore è quella che vede il nemico posto all'estrema sinistra e con le spalle girate. Una volta sullo sfondo tuffatevi nel condotto (che vi trasporterà nuovamente in primo piano) e saltate nel tombino, da cui siete appena usciti, per essere trasportati verso destra.
Aspettate che lo Scrab si sia posizionato all'estrema sinistra e proseguite velocemente verso destra. Correndo arrampicatevi sulla piattaforma dove è situato il nuovo lucchetto. Spaccate anche questo ma fatelo solo quando il bestio si trova nella stanza contigua a quella che state visitando. Infilatevi nuovamente nel tombino e andate verso destra per raggiungere la porta con le due lucine verdi situata sullo sfondo.
Salutate la stanza tre...
Recatevi verso il quarto dei sei portali del fulcro ed entrateci. Correte a sinistra saltando nei tombini che incontrerete fino ad arrivare alla prima delle quattro Ghost Trap che bloccano l'uscita di questo livello. In questo punto siete al sicuro, per lo meno fino a quando non eliminerete anche questo lucchetto; una volta distrutto il lucchetto correte verso sinistra per trovare una conduttura che porta in primo piano. Correte verso destra, lasciandovi cadere dal bordo, e atterrerete in un tombino dove dovrete tornare non appena avrete spaccato la serratura qui posta. Verrete catapultati verso l'alto, in una stanza contenente la terza Ghost Trap, che andrà demolita. Tornate da dove siete venuti preparandovi a correre come dei forsennati verso destra non appena toccherete terra, per evitare il simpaticissimo Scrab che sarà lì con coltello e forchetta ad attendere impaziente il suo pranzo. Evitato il mostro seguitate ad andare verso destra e scendete sul piano inferiore, quindi tornate verso sinistra per eliminare il quarto e ultimo lucchetto che vi sbarra la strada. Per effettuare questa operazione assicuratevi di tenere una distanza di sicurezza dallo Scrab poiché, una volta rotto questo lucchetto, verrà meno la barriera dietro la quale fino a poco fa vi facevate beffe di lui.

Correte come matti verso destra e arrampicatevi in direzione della Exit Door. Preparatevi ora ad affrontare la quinta stanza...
Dirigetevi a destra non curandovi, almeno per il momento, della leva. Calatevi verso il basso, rotolando poi verso sinistra in direzione della stanza iniziale. Da qui raggiungete la stanza inferiore e sgattaiolate a sbriciolare la Ghost Trap senza schiacciare lo Slurg.

Tuffatevi nel tombino. Se invece volete sviscerare ulteriormente il gioco andate, sempre con la modalità Ninja inserita, verso destra e rotolate nella schermata inferiore. Salmodiate un pochino e volate nel portale che avete appena aperto quindi rotolate verso destra, azionate la leva e tornate velocemente sulla piattaforma in alto, rotolando poi verso sinistra dove dovrete azionare la leva del piccolo blastatore di Fleech. Assicuratevi di averli uccisi tutti e due quindi chiamate i Mudokon per liberarli. Tornate poi nel tombino che vi riporterà al piano superiore da dove raggiungerete la stanza che contiene la Ghost Trap.
Entrate nel tombino e andate a destra, arrampicatevi verso l'alto fino a raggiungere la stanza con le leve. Cantate per diventare invisibili e azionate la prima leva. Attivate ora la seconda e correte verso destra. Distruggete il secondo lucchetto di questo "sotto-livello" e arrampicatevi sul bordo di destra. Mentre siete ancora invisibili tornate verso l'uscita - ovviamente prima di diventare freschi bocconcini per i mostrini verdi...

Via verso la sesta stanza...

Correte verso destra evitando velocemente i singulibini verdi, saltate nel tombino e tirate la leva quando lo Scrab è sulla destra per intrappolarlo. Saltate giù e proseguite verso sinistra. Tirate la leva e tornate a destra prima che i Fleech degustino carne di Mudokon, quindi arrampicatevi in direzione della leva e tiratela. Impossessatevi dello Scrab e usatelo per devastare gli esili corpicini dei verdi invertebrati, intrappolandolo nuovamente una volta usato a dovere. Andate ad aprire l'ennesima Ghost Trap e tornate a destra. Liberate lo Scrab, quindi salmodiate per diventare invisibile ed entrate nella Exit Door.

Recatevi a piano terra (manco si stesse parlando di ascensori) e rotolate verso sinistra per due schermate. Azionate la leva e tornate, rotolando, verso destra fino alla stanza iniziale; impossessatevi dello Scrab e fate piazza pulita dei Fleech, quindi portatelo all'estrema sinistra (nella schermata dove avete azionato la leva) e, una volta tornati in Abe, recatevi lì per imprigionarlo.
Buttatevi nel tombino e sgattaiolate in direzione della leva posta in background. Azionatela e tornate nel condotto da cui siete venuti per recarvi a liberare i due Scrab imprigionati. Impossessatevi di quello sullo sfondo ed eliminate i Fleech che vi sbarrano la strada verso il lucchetto, quindi tornate nei panni di Abe e imprigionate nuovamente i mostriciattoli. Aprite il lucchetto, liberate nuovamente gli Scrab e utilizzate l'invisibilità per raggiungere l'uscita e affrontare il Mudanchee Ender.
Correte a destra per tre schermate fino a raggiungere il teletrasporto (piccolo suggerimento: teletrasportatevi sempre accucciati, risparmierete un sacco di tempo e di scleri vari) quindi velocemente a destra, evitando così lo Scrab che sarà sulle vostre tracce. Continuate a destra fino a cadere dal bordo, quindi velocemente a sinistra e una volta teletrasportati continuate verso destra. Saltate nel tombino che vi sparerà sulla piattaforma superiore e scendete, entrando successivamente nel teletrasporto. Dirigetevi verso sinistra in direzione del prossimo portale. Superato anche questo effettuate un salto con rincorsa verso destra sul bordo, quindi saltate ancora a destra e tornate nella stanza precedente. Ora scendete e volate verso il teletrasporto di sinistra, prima che lo Scrab vi usi come decorazione natalizia per il suo intestino, quindi correte verso destra facendo abbassare la barriera. Continuate fino alla fine della piattaforma e lasciatevi cadere.
Atterrete in un'area dove un dolcissimo cagnolino vi attenderà per farvi la festa e, siccome di tempo per le coccole non ce n'è molto, arrampicatevi sul bordo di sinistra. Saltate oltre lo Slog e dirigetevi verso destra passando accucciati nel teletrasporto. Continuate verso destra ed evitate di fermarvi a riflettere sulla vostra

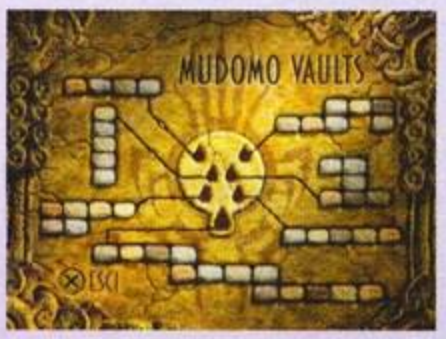
esistenza quando atterrerete sulla piattaforma.
Adesso teletrasportatevi, impossessatevi dello Slig in tempi rapidi e fate in modo che vi raggiunga conducendolo sui vostri passi. Fate in modo che faccia fuoco senza pietà sulla marea di cagnolini che vi attendono oltre la barriera.
Una volta fatti fuori tutti i fidi amici dell'uomo fate saltare in aria lo Slig. Correte verso destra nel teletrasporto e spaccate il lucchetto, quindi salmodiate (diventerete invisibili) e dopo esservi arrampicati proseguite verso destra. Aprite rapidamente i due lucchetti e recatevi nel teletrasporto sottostante.
Ora fate attenzione alla stanza in cui siete approdati, il trucco sta nell'attirare i mostriciattoli così facendo: fate due passi verso destra e, quando i Fleech si lasceranno cadere, arrampicatevi. Aprite la Ghost Trap e saltate sul bordo opposto; quando vi staranno per raggiungere, saltate in basso ed entrate nella porta lasciandoli basiti a interrogarsi sul perché della loro fondamentale lentezza nell'incedere.
Ora camminate verso sinistra e aprite il lucchetto. Chiamate a voi tutti i Mudokon, liberateli ed entrate nella porta. Andate verso destra e saltate nel tombino per viaggiare in direzione delle Paramite Vaults.

PERGIOCO
I NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGIOCHI
MILANO via SAN PROSPERO 1 MM1 Cordusio - 02 / 86463414
Point MONZA (MI) via CAIROLI 5 ang. c.so Milano - 039 / 360149
MILANO via BORGOGNA 7 MM1 San Babila - 02 / 76006664
Point PAVIA c.so CAIROLI 26/D all'Università - 0382 / 530719
MILANO via ALDROVANDI MM1 Lima - 02 / 29524256
Point FIRENZE via MASACCIO 195/A ang. Buonvicini - 055 / 5047123
ROMA via degli SCIPIONI 109 M Ottaviano - 06 / 39737172
Point VERONA via G. DELLA CASA 10 ang. piazza Simoni - 045 / 8014243
BRESCIA via TRIESTE 4/A angolo X Giornate - 030 / 44654
Point ROMA via MAGLIANO SABINA 26/28 p.za Vescovio - 06 / 86211864
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20 centro storico - 0041 / 91 / 9213848
VENDITA PER TUTTA ITALIA Consegne celeri con corriere 02 / 29524256
www.pergioco.com
Videogiochi DreamCast 100% PlayStation NINTENDO 64 Game Boy & color
PC CD ROM VIDEOGAMES Hardware DVD
FILM ITA - USA Home Theatre

BRUUUTTI ANCHE I PARAMITI

Correte verso destra, arrampicatevi e proseguite nella stessa direzione; farete ora la conoscenza di un Paramite che comunque non vi attaccherà (per lo meno in questa schermata), lasciandovi liberi di proseguire verso destra. Saltate correndo verso il bordo destro, quindi proseguite nella medesima direzione. Scendete e, continuando a correre, arrampicatevi sul bordo della successiva piattaforma superiore, evitando che i Paramite facciano di voi la portata principale della loro cena. Consultate la story stone per apprendere i comandi di queste nuove bestiole e mettete subito in pratica quello che avete appena imparato per tirare l'anello che abbasserà la barriera parata davanti a voi.

Ora andate verso destra, possedete uno dei Paramite sullo sfondo e utilizzatelo per tirare l'anello ivi posto; fatto ciò proseguite a destra (nei panni di Abe) e impossessatevi dell'essere presente nella nuova schermata a cui farete tirare l'anello che la imprigionerà. Potete tranquillamente lasciarla lì e tornare dal vostro cucciolino verde che va condotto a destra, facendolo in seguito arrampicare e scendere dalla parte opposta. Rotolate verso sinistra e impossessatevi dell'ennesimo Paramite, utilizzandolo per azionare l'anello posto in alto a sinistra. Prendete l'ascensore e andate nella schermata sottostante, poi proseguite verso il basso e rotolate nella stanza di sotto. Azionate la leva prima che vi attacchino e utilizzate l'ascensore per scendere. Azionate l'ennesima leva e arrampicatevi velocemente sul bordo di destra. Issatevi e proseguite in quella direzione. Utilizzate la leva e cominciate a correre come dei dannati verso destra, quindi saltate per arrampicarvi sulla piattaforma superiore. Da qui prendetevi gioco per un po' delle bestiole che ci sono di sotto... poi proseguite a destra, entrate nella porta e continuate in quella direzione. Saltate nel tombino e continuate a rotolare verso destra fino ad arrivare a un tombino in cui vi addentrerete. Una volta portati in primo piano tornate verso sinistra fino alla stanza con i due Paramite e consultate la story stone. Possedete uno dei due esseri e ordinate all'altro di seguirvi e attaccare. Una volta eliminati i temibili esserini verdi utilizzate il posseduto per tirare l'anello che sbloccherà la strada al valoroso Abe. Con il Mudokon entrate nella porta, lasciatevi cadere nel buco, saltate nel tombino e rotolate verso destra prima di essere raggiunti; entrate nella porta e proseguite verso sinistra fino a giungere in un stanza con un Paramite e un sacco. Avvicinatevi verso il bordo superiore più vicino al punto di ingresso della stanza quindi arrampicatevi e viaggiatevela fino al sacco di carne, posizionatevi sotto di esso e saltate, raccogliendo poi il pezzo di carne che uscirà dal sacco e successivamente andando verso sinistra. Tirate verso destra la carne e, dopo aver aperto la serratura, proseguite verso sinistra. Rendetevi ora invisibili agli occhi dei due Paramite sottostanti e correte verso sinistra, scendete e aprite la Ghost Trap per far spalancare la porta nella quale dovrete entrare. Sullo sfondo, andate verso sinistra e forzate i tre lucchetti per far schiudere la porta. Entrateci, correte verso destra e salmodiate. Entrate nel portale che vi porterà verso il Mudomo Hub e fatevi strada nella prima stanza. Impossessatevi di una delle due creature e fatele tirare l'anello per liberarla. Dirigetevi verso sinistra, mangiate tutti gli Slurg mentre i Fleech continueranno a dormire e proseguite nella stessa direzione. Raggiungete l'anello che comanda l'ascensore, tiratelo e continuate verso sinistra, saltate il buco e scendete dal limite sinistro della piattaforma, all'estremità opposta dell'ingresso dal quale siete entrati in questa stanza. Azionate l'anello e tornate al piano di sopra. Ora insegnate alla creatura che state controllando come si vola ma, sfortunatamente per voi, questa si dimostrerà poco ricettiva rifiutandosi di impararlo, finendo spiaccicata sul pavimento della stanza sottostante.



Tornati nei panni di Abe dirigetevi in silenzio verso sinistra, arrivate alla serratura e apritela, andate ancora a sinistra, scendete con l'ascensore e andate a destra, dove devasterete l'ennesimo lucchetto. Ritornate alla stanza iniziale, uscite dalla Exit Door che avete appena sbloccato e dirigetevi, una volta giunti al fulcro di questo livello, verso la seconda zona.
Rotolate verso destra, arrampicatevi verso la leva, tiratela e impossessatevi dello schifido essere apparso sullo sfondo. Dirigetevi ancora verso destra e fate in modo di raggiungere l'anello situato in alto a destra nella stanza in cui siete appena entrati. Appendetevici e continuate nella stessa direzione. Scendete dalla lunga ragnatela e

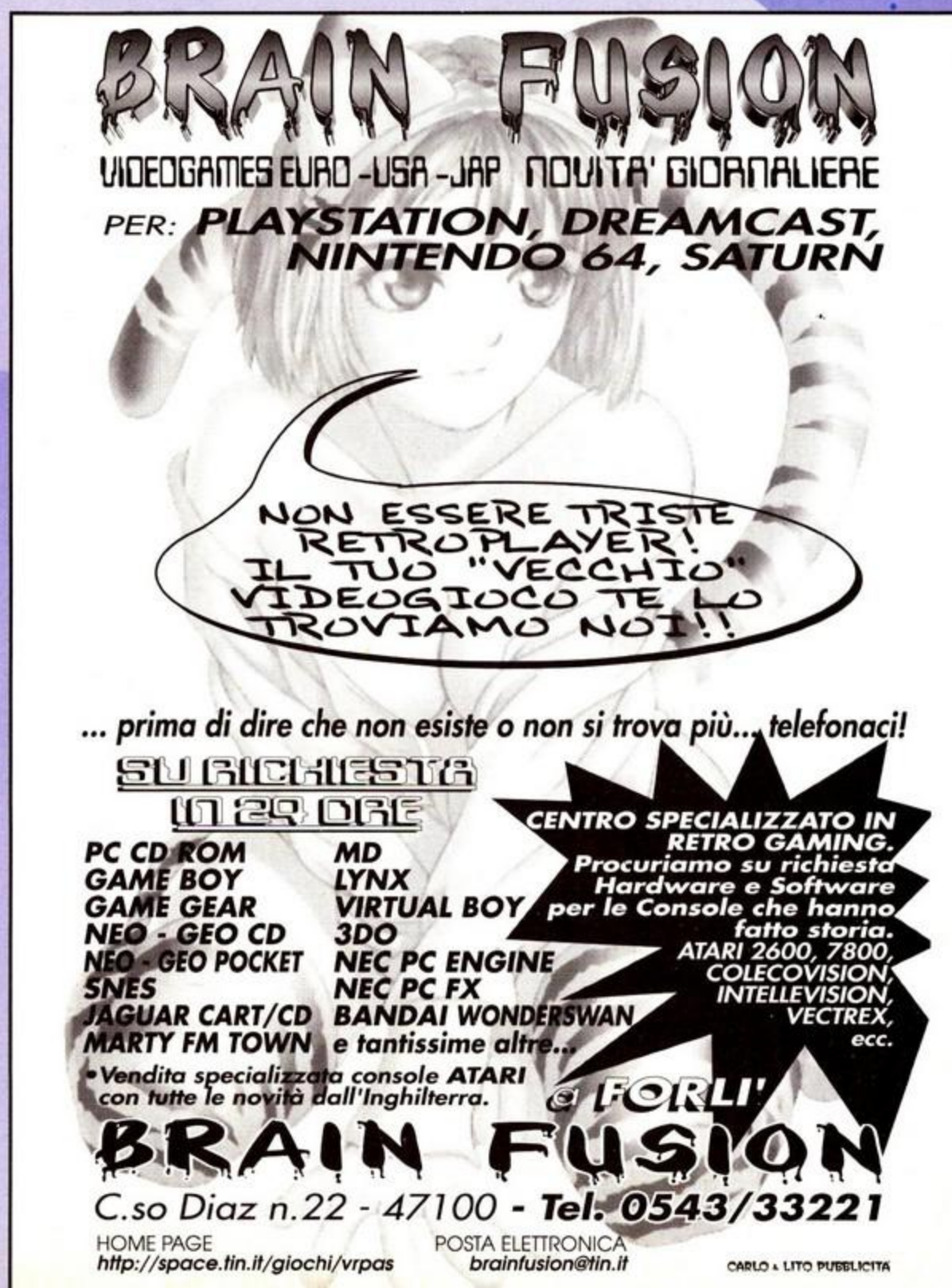
saltate sulla piccola piattaforma nel mezzo, punto dal quale dovrete appendervi al nuovo anello che abbasserà la barriera lì vicino. Risalite e viaggiatevela verso destra, dove azionerete l'ultimo anello. Rilasciate colei che vi ha permesso di arrivare fino a qui e rivestite il piccolo perizoma di Abe. Dirigetevi verso la serratura, apritela e andate verso l'uscita.

Con tutti i vostri amici organizzate una gita e prendete come destinazione la terza stanza delle Paramite Vault.
Lasciatevi cadere dal limite sinistro della piattaforma inferiore per atterrare, dopo un volo di tre piani, in un tombino.
Aprite la serratura e diventate invisibili, quindi arrampicatevi velocemente dalle piattaforme di destra e rompete anche questo lucchetto. Recatevi sulla piattaforma più bassa, all'estrema destra dello schermo, dirigendovi, mentre siete accucciati, verso destra per svelare la prima delle due aree segrete presenti in questo livello.
Diventate invisibili ed entrate nella porta, dopodiché aspettate che il trinciapolli posto in basso si diriga verso sinistra e in quel momento tirate l'anello, rotolando poi velocemente verso destra fino a raggiungere la schermata sottostante.
Raggiungete velocemente il piano inferiore, posizionandovi a sinistra dello spennagalline verticale e aspettate che i Fleech appena arrivati finiscano tra le suadenti lame del frantumaossa. Raggiungete il Mudokon che avete incontrato nella stanza superiore e ordinategli di fermarsi. Conducetelo nella schermata che contiene gli altri due vostri simili; avrete così ben tre amichetti da salutare prima che varchino il portale che vi sarete premurati di creare con una bella filastrocca cantata a squarciagola. Tornate quindi al piano di sopra e tuffatevi nel tombino per ritornare poi sui vostri passi.
Diventate invisibili e arrampicatevi fino a raggiungere la piattaforma più in alto quindi, una volta giunti nella nuova stanza, arrampicatevi sul secondo bordo. Ora dovrete saltare verso destra, distruggere la serratura, fare due passi in avanti e infine saltare nel condotto che vi porterà all'uscita della stanza numero tre. Uscite ed entrate nella quarta delle sei stanze che vi attendono e calatevi nel tombino.

Proseguite verso destra e sgattaiolate verso la leva. Una volta azionata, correte come matti verso destra, saltando sulle rocce e facendo in modo che i Fleech vi seguano; imprigionateli usando le placche metalliche posizionate da ambo le parti della barriera.

Andate verso l'ascensore e salite, posizionandovi successivamente sotto il sacco di carne di sinistra. Colpitelo per far fuoriuscire un pezzo di bovino finemente tagliato sul quale si avventerà famelicamente il Paramite; ora dirigetevi verso destra e prendete, oramai sicuri dello scampato pericolo, un pezzo di carne quindi proseguite verso l'alto con l'ascensore.
Tirate il pezzo di carne appena raccolto verso destra e arrampicatevi sul bordo sinistro, prima che i due esseri vi attacchino, quindi issatevi sul bordo sinistro e passate attraverso l'uscita. Andate nella quinta stanza, aprite la serratura e rotolate velocissimamente verso destra approdando, alla fine della corsa, a un tombino che va visitato immediatamente.
Arrivati nella nuova stanza, devastate il lucchetto quindi correte (non rotolate ora, visto che l'accucciarsi porta via un sacco di tempo) verso destra, accucciatevi e seguitate nella stessa direzione, lasciandovi cadere per approdare all'uscita. Ora decidete: se avete fretta entrate nella porta mentre se avete qualche minuto da buttare via saltate verso destra rotolando nella stessa direzione
Una volta arrivati sulla piastra metallica, cominceranno a piovere rocce come se fossero fiocchi di neve; impossessatevi velocemente del Paramite sullo sfondo e imboscatelo sotto la tettoia di destra, aspettando che cessi la pioggia. Utilizzatelo per tirare l'anello e tornate nei panni dell'omino verde che comandate dall'inizio del gioco e che ora finirà con l'esplorare l'ennesimo condotto di ventilazione.
Possedete la creatura della nuova stanza e recatevi sul lato sinistro di questa schermata, dove vi attende un altro anello da tirare, cosa che fornirà ad Abe un efficace riparo dalla scena di stampo Armageddoniano alla quale state assistendo; proseguite, sempre nei panni del Paramite, verso l'alto e proferite i seguenti ordini ai vostri "dipendenti": Tutti, lavorate, tutti, seguimi, tutti, lavorate, garantendo loro un adeguato riparo dal cataclisma che caratterizza questa locazione segreta.
Di nuovo nei panni di Abe, saltate nel tombino e salmodiate per liberare i vostri simili. Saltate nuovamente nel buco che vi ha condotti sino a qui e sarete pronti per affrontare la sesta stanza.
Andate a sinistra lasciando perdere, almeno per il momento, la leva.
Raggiungete la serie di tombini e saltate nel primo. Vi porterà all'estrema sinistra della schermata corrente, dove dovrete tirare la leva e proseguire a sinistra.
Eliminate una serratura e tornate nella stanza dove è apparso il bestio. Fate in modo che venga mangiato dai Fleech sulla sinistra (ovvero nella stanza in cui siete voi), quindi andate verso destra, azionate la leva e persistete nella stessa direzione, saltando, una volta giunti nella schermata iniziale della stanza sei, nel tombino che vi porterà in primo piano.

Ora andate nella parte bassa dello schermo e camminate verso sinistra; questo farà sì che il Paramite indietreggi, portandosi appresso i noiosi esserini verdi. Proseguite così fino a incontrare la prima Ghost Trap. Distruggetela e impossessatevi poi dell'esserone cattivo cattivo a cui farete fare un pranzo a base di Fleech. Ritornate in voi stessi e andate, con fare baldanzoso, verso la terza e ultima serratura di questo sotto-livello. Sbloccatela e tuffatevi nel tombino, quindi oltrepassate l'uscita in attesa del test finale.



Azionate la leva e cominciate a correre verso destra, arrampicandovi sul bordo e continuando a rotolare nella stessa direzione. Arrampicatevi e lasciatevi cadere, tornando velocemente a rotolare verso destra. Issatevi sul bordo che vi vede in una precaria posizione di equilibrio e ritornate a rotolare per due schermate. Appendetevi al bordo della piattaforma situata a destra e correte nella stessa direzione quindi rotolate, saltate il buco e volate immediatamente nel tombino. Sarete mandati nell'area sottostante da dove dovrete continuare, rotolando, verso destra. Tirate l'anello prima che un Paramite appaia proprio dalla vostra parte della barriera e continuate rotolando verso destra, sotto le rocce. Saltate il burrone e seguitate nella stessa direzione. Arrampicatevi sulla piattaforma con la Ghost Trap, apritela e saltate nel tombino, quindi correte verso sinistra. Saltate anche questo burrone e proseguite fino a raggiungere la stanza con la porta e uscite; ora correte a destra e saltate nel condotto prima che i Paramite vi trasformino in un'appetitosa prima portata della loro cena... adesso gustatevi il filmato che, sicuramente, vi ricompenserà del sangue amaro che vi siete fatti giocando i primi quattro livelli... ci si rivede il mese prossimo per il resto.

CENTO MODI PER IMBROGLIARE E VIVERE IN ARMONIA CON SE STESSI

Beh, io ne conosco solamente uno e serve all'unico scopo di fermare l'eccesso di bile prodotto dal vostro organismo quando affronterete la stanza finale del livello dei Paramite. Ecco come fare a imbrogliare per vivere meglio:
Quando cadrete verso il basso (appena dopo essere riusciti a scappare dai Fleech) issatevi e cominciate a salmodiare per impossessarvi di uno dei due Paramite che vi seguono. Fategli spiccare il volo verso il precipizio e ripetete il trucchetto con il suo degno compare, quindi andate verso destra. Qui avanzate sino a far sbucare i nuovi due animaletti ed eliminateli facendoli cadere nel precipizio posto a destra. Ripetete il piccolo imbroglio anche per la stanza successiva e proseguite successivamente con la normale soluzione. Risultato: almeno venti minuti di sangue amaro in meno. E se questo non è volervi bene...

PAROLA DI...

La parola è forse uno dei più grandi doni che ci è stato fatto, nonostante spesso qualcuno ne abusi... Imparate bene tutti i comandi vocali delle creature che troverete elencate e fotografate (grafici permettendo) in questo Box. Intanto vi faccio anche una promessona per il mese prossimo... un cheat per vedere tutti i filmati e uno per poter giocare i livelli in qualsivoglia ordine... ci si rivede su queste pagine.

A BOLOGNA ora c'è CENTER GAMES

VIA BARBIERI 64/A ANGOLO VIA FIORAVANTI TEL./FAX 051.360689 NUOVA APERTURA

GRAN TURISMO 2 - PSX

IL NOSTRO FORTE? LA DISPONIBILITÀ NEL FARTI PROVARE ED INFORMARTI SULLE ULTIME NOVITÀ. ARRIVI GIORNALIERI DA USA, JAPAN PER PLAYSTATION, DREAMCAST, NINTENDO 64, PC. DISPONIBILI ACTION FIGURE DI TUTTI I VIDEOGAMES, MODEL DI GUNDAM, MAZINGA, GOLDRAKE E ALTRI. PORTACHIAVI DI VARI PERSONAGGI: TEKKEN, TOMB RAIDER, LAMÙ ECT. CONSOLLE PORTATILI, GAME BOY COLOR, NEO GEO POKET COLOR, WONDERSWAN, POKET STATION, GADGET, PELUCHE, ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLLE **A PREZZI CONVENIENTI.**

SOUL CALIBUR DC

ACE COMBAT 3 PSX

PERMUTIAMO IL TUO USATO. OFFERTE IN SEDE A CHI PRENOTA GIOCHI IMPORT, PAL.

DINO CRISIS - PSX

ATTENZIONE

IL LETTORE CD DELLA TUA PLAYSTATION NON FUNZIONA? NOI LO SOSTITUIAMO. DISPONIBILI: ACTION REPLAY CONVERTER ITA RENDE UNIVERSALE LA TUA PSX. INSTALLIAMO CHIP DI MODIFICA PER FINAL FANTASY VIII E GRAN TURISMO 2

OFFERTE VALIDE SOLO PER LA VENDITA SU CORRISPONDENZA

GIOCO IMPORT+ACTION REPLAY CENVERTER (ITA)+SCART RGB = Lire 189.900

MACH WARRIORS 3 PC

PISTOLA+PEDALE+TIME CRISIS+MEMORY CARD - Lire 109.900
GIOCO IMPORT+JOYPAD+MEMORY CARD = Lire 159.900
GIOCHI IMPORT = Lire 129.900
GIOCHI PAL da Lire 89.900 a Lire 99.000
GIOCO PAL+JOYPAD = Lire 109.900
GIOCO NINTENDO+RUMBLE PACK+JOYPAD (TELEFONARE)
CONSOLLE PLAYSTATION+JOYPAD+ACTION REPLAY CENVERTER+SCART RGB+MEMORY-CARD = Lire 346.900

FRONT MISSION 3 PSX

F1 WORLD GRAN PRIX 2 - N64

CHIAMA SUBITO PER PRENOTARE LA TUA DREAMCAST PAL PER TE UN GRADITO OMAGGIO

IL PRIMO IN ITALIA SPECIALIZZATO ESCLUSIVAMENTE NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA!

ODISSEA 2000

Dreamcast. PlayStation NINTENDO 64

COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - PC

PERMUTA E VENDITA USATO

PERSONALIZZIAMO MAGLIETTE CON I TUOI PERSONAGGI PREFERITI, GADJET E PUPAZZERIA ORIGINALI GIAPPONESI

Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!

Competenza - Max Serietà - Velocità - Convenienza.

Tel 0348 5189936

Orari apertura: LU ore 13/18.30 MA-VE ore 9/18.30 SA ore 9/17.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net

I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

CONSOLIAMOCI

Dave

CAMBIO

COMPRO

VENDO

tanchi dei giochi in vostro possesso? Cercate qualcosa di non troppo recente e per questo non facilmente reperibile nei negozi? Questa è la rubrica che fa per voi! Vi ricordo che per vedere un proprio annuncio pubblicato è necessario scrivere lo stesso in modo sintetico, chiaro e comprensibile (prendete pure esempio da quelli presenti qui sotto!), non dimenticando di allegare anche la fotocopia di un qualsiasi documento di identità. Alla prossima!

VENDO

Console **Sega Saturn** giapponese, un joypad, un joystick analogico, un adattatore universale a un prezzo da concordare; vendo anche i seguenti titoli nelle seguenti combinazioni: Tomb Raider e Street Fighter Alpha (PAL) a L. 75.000, Resident Evil e Virtua Fighter RMX (JAP) a L. 80.000, Quake e Cyberia (PAL) a L. 75.000, Duke Nukem e Virtua Fighter 2 (PAL) a L. 75.000, Panzer Dragoon 4CD (JAP) e Mechwarrior 2 (USA) a L. 80.000, Soviet Strike e Dark Light (PAL) a L. 65.000, Sega Rally Championship e Starfighter 3000 a L. 60.000. Sono disposto anche a cedere tutto in blocco a L. 500.000 più spese di spedizione. Telefonare allo 0735/655129 dopo le ore 22:00 oppure allo 0339/5761912 e chiedere di Paolo.

CERCO

disperatamente la cartuccia Super Mario Bros 3, versione PAL, per **Nintendo 8 bit**; pago profumatamente, preferibilmente se la cartuccia è munita di scatola e manuale. Per informazioni chiamare lo 02/5063130.

CERCO

i seguenti titoli per SNK **Neo Geo CD:** Art of Fighting, Art of Fighting 3, Fatal Fury, Fatal Fury 2, Fatal Fury 3, Real Bout, Real Bout 2, King of Fighters 94, King of Fighters 95, King of Fighters 96, King of Fighters 97, King of Fighters 98, Samurai Shodown 4, Sengoku 2, Aero Fighters 3, Metal Slug 2. Telefonare allo 0347/2302445 o allo 0368/7540991 e chiedere di Alex.

VENDO

console **Sony Playstation** (un mese di vita) versione PAL equipaggiata di un dual shock, una memory card e due giochi (Tekken 3 e Soul Blade), il tutto a L. 300.000. Telefonare, ore pasti, allo 0439/302972 e chiedere di Vittorio.

VENDO

per **Playstation** i seguenti titoli: ISS PRO 98 (PAL) a L. 40.000, Einhänder (NTSC) a L. 40.000. Telefonare, ore serali, allo 0321/861925 e chiedere di Angelo.

CERCO

per **Playstation** il gioco Resident Evil 2 (originale!). Sono disposto a scambiarlo con altri titoli. Telefonare allo 080/3978149 e chiedere di Biagio. Massima serietà.

VENDO

Dreamcast giapponese con modem e joypad a L. 600.000. Vendo a L. 100.000 l'uno: Sonic Adventure, Blue Stinger, Marvel VS Capcom, Sega Rally 2, Power Stone, VF3tb, Aero Dancing a L. 50.000 l'uno. E' possibile acquistare il tutto anche in blocco a L. 1.400.000. Vendo anche **Nintendo 64** giapponese con 2 joypad, una memory card, espansione di memoria, adattatore universale a L. 300.000. Vendo 20 giochi per **Nintendo 64** giapponesi e americani a un prezzo che varia dalle L. 50.000 alle L. 70.000. Vendo **Sony Playstation**, un joypad, Ace Combat 3, Bio Hazard 2 e Metal Gear Solid a L. 400.000. Telefonare allo 0331/947742 e chiedere di Graziano. L'annuncio è valido solo per le regioni Piemonte e Lombardia).

COLLEZIONISTA

acquista con massima valutazione videogiochi su cartuccia solo per sistema **CBS/Colecovision**. Telefonare, ore serali, allo 011/624933 o allo 0347/783357.

VENDO

Nintendo 64 completo, con tutti gli imballi con 7 giochi tra i quali Wave Race,

Goldeneye 007, Lamborghini, International Superstar Soccer, Super Mario, Mario Kart e Star Wars, adattatore universale e 2 joypad a L. 300.000; il tutto è in perfette condizioni. Telefonare allo 0339/4270349 e chiedere di Marco.

VENDO

Playstation modificata, cavo RGB, 2 memory card, 2 joypad e i seguenti titoli: Tekken 2, Tomb Raider 2, Street Fighter EX Plus Alpha, Tomb Raider 3, Duke Nukem Time to Kill, Silent Hill, Shadow of Darkness, FIFA World Cup '98, Granturismo, Time Chrisis, X Men VS Street Fighter Alpha a L. 400.000. Telefonare, ore pasti, allo 080/4553563 e chiedere di Vincenzo.

VENDO

Nintendo 64 PAL, 2 joypad originali Nintendo, Rumble Pak, una memory card e i seguenti titoli: Goldeneye 007, Banjo Kazooie, F-Zero X. Il tutto è in ottime condizioni e con imballi originali; vendo in blocco a L. 290.000 (sono disposto anche a vendere separatamente). Telefonare, ore pasti, allo 02/95739512 e chiedere di Fabio. Garantita e richiesta massima serietà.

CERCO

per **Saturn** i seguenti titoli: Rayman, Sonic Wings Special, Striker 1945, Layer Section, SS Bomberman, in qualsiasi versione, prezzo da concordare. Inoltre vendo per Saturn: FIFA '98, Worldwide Soccer '97, Virtual on (tutti in versione PAL) a L. 10.000 l'uno. Scambio, per Dreamcast, Monaco GP Racing S. 2 con uno dei seguenti titoli: Blue Stinger, Marvel VS Capcom, Get Bass (pago la differenza per il fishing controller). Annuncio sempre valido. Telefonare allo 031/610527 e chiedere di Omar.

VENDO

Sega **Dreamcast** giapponese con modem, acquistato nel febbraio del '99, completo di joypad, light gun, visual memory, rumblepack, cavo scart e i seguenti titoli: Virtua Fighter 3 TB, Sega Rally 2, The House of The Dead 2, Monaco GP 2 e Power Stone. Tutto in blocco a L. 1.500.000 non trattabili. Garantisco massima serietà. Annuncio sempre valido ma solo all'interno delle Marche. Telefonare allo 0347/5172470 e chiedere di Massimo.

VENDO

Nintendo 64, 2 joypad e 5 giochi. Vero affare, solo 5 mesi di vita. Telefonare allo 0348/5174224.

VENDO

per **Playstation** i seguenti titoli in versione PAL: Formula 1 a L. 15.000, Formula 1 '97 a L. 33.000, Formula 1 '98 a L. 40.000, Road Rash a L. 20.000, Destruction Derby 2 a L. 15.000, Ridge Racer 4 a L. 70.000, Nascar '98 a L. 16.000, Toca 2 a L. 37.000, Rally Cross 2 a L. 65.000, Adidas 1998 a L. 9.000, FIFA '98 a L. 20.000, World Cup 1998 a L. 22.000, FIFA '99 a L. 50.000, Libero Grande a L. 50.000, Actua Soccer 3 a L. 35.000, ISS PRO a L. 15.000, Tekken a L. 20.000, Maximum Force a L. 20.000, Die Hard a L. 22.000, Final Fantasy VII a L. 60.000, Fighting Force a L. 23.000, Toshinden a L. 15.000, Castlevania a L. 25.000, Tomb Raider 3 a L 55.000, Metal Gear Solid a L. 60.000, Abe's Exodus a L. 45.000, Crash 3 a L. 50.000, Pax Corpus a L. 15.000, Colony Wars a L. 28.000, Starfighter 3000 a L. 27.000, Soviet Strike a L. 14.000, V-2000 a L. 16.000. Telefonare, ore pasti, allo 0573/39094 o, nelle ore pomeridiane, allo 0573/309007 e chiedere di Lorenzo.ww

MANGA SHOCK

VIA NAPOLI N°13 - P.CO LA FLORIDA VILLARICCA (NA) ADIACENZE BAGNOPIÙ
TEL.-FAX. 081.506.23.43 - E-MAIL suzzo1@iol.it - suzzo@tin.it

SOLO SOFTWARE ORIGINALE

PLAYSTATION

TIME CRISIS+GUN	L 129,000
CRASH BANDICOOT	L 30,000
ACTUA SOCCER 2	L 30,000
MEGA MAN X3	L 30,000
CONTRA	L 30,000
NEED FOR SPEED 2	L 30,000
CHEESY	L 30,000
ARK OF TIME	L 30,000
DISRUPTOR	L 30,000
TOBAL N°1	L 30,000
LOADED	L 30,000
PITBALL	L 30,000
NANOTEK WARRIORS	L 30,000
PAX CORPUS	L 30,000
NBA IN THE ZONE	L 30,000
KING'S FIELD	L 30,000
ADIDAS P. SOCCER 98	L 30,000
WORLD L. SOCCER 98	L 30,000
TOCA TOURING CAR	L 30,000
KILLING ZONE	L 30,000
GUNSHIP 2000	L 30,000
EXEN	L 30,000
COOL BOARDERS 2	L 30,000
JET RIDER	L 30,000
ACTUA GOLF	L 30,000
FIRO AND KLAWD	L 30,000
BREAK POINT TENNIS	L 30,000
BLAST CHAMBER	L 30,000
NEED FOR SPEED 3	L 49,000
THEME HOSPITAL	L 59,000
JUMPING FLASH 2	L 32,000
CRASH BANDICOOT 2	L 35,000
ALUNDRA	L 59,000
AGENT ARMSTRONG	L 35,000
MOTOR TOON GP2	L 30,000
JUDGE DREDD	L 35,000
WILLIAMS ARCADE	L 30,000
PORSCHE CHALLENGE	L 30,000
DARK STALKERS	L 30,000
DISK WORLD 2	L 49,000
BLAZING DRAGOONS	L 30,000
PROJECT OVERKILL	L 30,000
ST. FIGHTER ALPHA 2	L 30,000
MYST	L 30,000
PREMIER MANAGER 98	L 39,000
IMPACT RACING	L 30,000
VANDAL HEARTS	L 30,000
CRICTICOM	L 30,000
TILT	L 35,000
PENNY RACERS	L 30,000
RASCAL	L 30,000
TUNNEL B1	L 30,000
DEAD OR ALIVE	L 49,000
TITAN WARS	L 30,000
RIOT	L 30,000
SPIDER	L 30,000
TOP GUN	L 30,000
WCW NITRO	L 45,000
RAPID RACER	L 35,000
HYPER TENNIS	L 30,000
MDK	L 30,000
RISE 2	L 25,000
ACTUA GOLF	L 30,000
ROSCO MC QUEEN	L 30,000
NBA JAM EXTREME	L 30,000
4-4-2 SOCCER	L 30,000
IRON & BLOOD	L 30,000
PANDEMONIUM 2	L 39,000
GEX 3D	L 30,000
VERSAILLES	L 35,000
CRYPT KILLER	L 30,000
STAR GLADIATOR	L 30,000
CARNAGE HEART	L 35,000
ACE COMBAT 2	L 40,000
DUKE NUKEM	L 30,000
CASTELVANIA	L 35,000
A IV EVOLUTION GL.	L 30,000
NBA LIVE 96	L 25,000
SPOT GOES TO H.	L 30,000
BROKEN SWORD 2	L 59,000
EPIDEMIC	L 30,000
STREET RACER	L 29,000
RESIDENT EVIL 2	L 69,000
RAGING SKIES	L 30,000
STREET FIGHTERS EX	L 35,000
RAPID RACER	L 30,000
TOMMY MAN. RALLY	L 35,000
GRID RUN	L 30,000
CROC	L 35,000
FIGHTING FORCE	L 39,000
EARTHWORM JIM 2	L 30,000
SKELETON WARRIORS	L 30,000
PARAPPA THE RAPPER	L 39,000
GALAXIAN 3	L 30,000
G-POLICE	L 35,000
TEMPEST X-3	L 30,000
THE RAVEN PROJECT	L 30,000
NFL GAMEDAY	L 30,000
SLAM JAM 96	L 25,000
AQUANAUTS HOLIDAY	L 30,000
GRAN TURISMO	L 45,000

SEGA SATURN

WIPE OUT 2097	L 30,000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L 30,000
BUG TOO	L 30,000
WRESTLEMANIA	L 30,000
X-MAN	L 30,000
DOOM	L 30,000
BAT MAN FOREVER	L 30,000
BUST A MOVE 2	L 30,000
BUST A MOVE 3D	L 30,000
BATTLE MONSTER	L 30,000
VAMPIRE HUNTER	L 30,000
FIGHTERS MEGA MIX	L 40,000
TOSHINDEN URA	L 30,000
ROBO PIT	L 30,000
STREET RACER	L 30,000
TUNNEL B1	L 30,000
MADDEN 97	L 30,000
ACTUA SOCCER 2	L 30,000
VF KIDS	L 30,000
HEBEREKE'S POPOITO	L 30,000
SHELL SHOCK	L 30,000
CHAOS CONTROL	L 30,000
RISE 2	L 30,000
FIGHTING VIPERS	L 40,000
MANX TT	L 40,000
MIGHTY HITS	L 30,000
THE INCREDIBLE HULK	L 30,000
EXEN	L 30,000
IRON MAN	L 30,000
WWF IN YOUR HOUSE	L 30,000
LAST BRONX	L 30,000
PUZZLE FIGHTERS 2X	L 30,000
THEME PARK	L 30,000
BLAZING DRAGONS	L 30,000
FIFA 97	L 30,000
SOVIET STRIKE	L 30,000
STRIKER	L 30,000
WORMS	L 30,000
WHIZZ	L 30,000
STREET FIGHTER ALPHA	L 30,000
NFL CLUB	L 30,000
TETRIS PLUS	L 30,000
ATARI ARCADE COLL.	L 30,000
BLAST CHAMBER	L 30,000
VIRTUAL GOLF	L 30,000
MEGA MAN X3	L 30,000
JOHN LOMU RUGBY	L 30,000
IN THE HUNT	L 30,000
TEWEL'S CHAOS	L 30,000
NBA JAM EXTREME	L 30,000
BREAK POINT	L 30,000
KRAZY IVAN	L 30,000
Z	L 30,000
MECH WARRIORS 2	L 30,000
BIG HURT	L 30,000
TRASH IT	L 30,000

NEO GEO CD

ART OF FIGHTING 1	L 99,000
ART OF FIGHTING 3 L.E.	L 155,000
CROSED SWORD	L 99,000
FATAL FURY 1	L 99,000
FATAL FURY 2	L 99,000
KABUKI KLASH	L 130,000
KING OF FIGHTERS 95	L 140,000
KING OF FIGHTERS 98	L 128,000
SAMURAI SHODOWN 3	L 130,000
SENGOKU 1	L 99,000
SOCCER BRAWL	L 99,000
SUPER SIDE KICKS 3	L 130,000
WORLD HEROES 1	L 99,000
WORLD HEROES 2 JET	L 99,000
WORLD HE. PERFECT	L 70,000
SAMURAI SHO. RPG	L 160,000
FOOTBALL FRENZY	L 15,000
SAMURAI SHODOWN 1	L 30,000
AGGR. OF D. KOMBAT	L 50,000
WIEW POINT	L 50,000
ART OF FIGHTING 2	L 20,000
METAL SLUG	L 90,000
FATAL FURY 3	L 70,000
NINJA COMMANDO	L 25,000
STAKES WINNER	L 70,000
PULSTAR	L 70,000
SUPER SIDE KIKS 2	L 70,000
FATAL FURY SPECIAL	L 25,000
AEREO FIGHTERS 2	L 25,000
KING OF MONSTERS 2	L 20,000
GALAXY FIGHT	L 50,000
LAST GUARDIAN 2	L 20,000
TOP HUNTER	L 25,000
KARNOV REVENGE	L 20,000
GHOST PILOT	L 70,000
POWER SPIKES 2	L 70,000
LAST BLADE	L 120,000
BASEBALL STARS 2	L 25,000
MAGICAL DROP 2	L 89,000
SAMURAI SHODOWN 4	L 140,000
KING OF FIGHTER 96	L 140,000
NINJA MASTERS	L 140,000
NEO TURF MASTERS	L 140,000
PUZZLE BOBBLE	L 99,000
FATAL FURY REAL BOUT	L 105,000
METAL SLUG 2	L 125,000
LAST BLADE 2	L 135,000

NEO GEO POKET

KING OF FIGHTER R-1	L 49,000
TENNIS	L 45,000
PUZZLE	L 45,000
SOCCER 98	L 45,000

GAME BOY

HERCULES	L 25,000
LUKY LUKE	L 25,000
JUDJE DREDD	L 25,000
MORTAL KOMBAT 3	L 25,000
THE PAGE MASTER	L 25,000
DONKEY KONG LAND	L 25,000
DONKEY KONG LAND 2	L 25,000
STREET FIGHTER 2	L 25,000
POWER RANGER	L 25,000
IL GOBBO DI N. DAME	L 25,000
THE LION KING	L 25,000
JURASSIC PARK	L 25,000
SAMURAI SHODAWN	L 25,000
FIFA 97	L 25,000
PINOCCHIO	L 25,000
8 GAMES IN 1	L 45,000
55 GAMES IN 1	L 50,000

CONSOLE

PLAYSTATION UNIV.	L 299.000
SEGA DREAMCAST	L 500.000
NEO GEO CD+GAMES	L 600.000
NEO GEO POKET BN	L 99.000
NEO GEO POKET COLOR	TEL.

ACCESSORI

MEM. CARD PSX	L 9,900
JOYPAD PSX	L 9,900
MEM. CARD 240 PSX	L 40,000
MEM. CARD 480 PSX	L 65,000
PAD STICK PSX	L 5,000
VOL. VIBR.+PED. PSX	L 79,000
PAD DUAL SHOCK PSX	L 35,000
PAD SINGLE SHOCK PSX	L 19,000
GUN SCORP.+PED.PSX	L 35,000
ACTION REPLAY PSX	L 19,000
GRAPHIC KIT PSX	L 10,000
DOCTOR V64 256MB	L 800,000
ESPANSIONE 128MB	L 150,000
DS1	L 85,000
DX 256	L 85,000
DP4	L 35,000
ALIMENTATORE	L 99,000
DOCTOR JR	L 450,000
GB CARD	L 180,000
GB X CANGER	L 100,000

INOLTRE TROVERAI TUTTE LE NOVITÀ IN ANTEPRIMA: FUMETTI, VIDEOCASSETTE, GADGET IN RESINAVINILE-METALLO, POSTER, CD MUSICALI, MODELLINI ROBOT JAP, ACTION FIGURE E TANTO ALTRO ANCORA

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA TRAMITE CORRIERE: SDA-DHL-TNT-TRACO, O PER POSTA-MATERIALE REALMENTE DISPONIBILE

Noi Bovas

DATEMI UN SALVACONDOTTO! DATELO ANCHE SE DOTTO AL MOMENTO NON C'E'

Cari lettori di ConsoleMania, benvenuti all'ultimo Bovas' Hard Café. Dal mese prossimo, infatti, questa rubrica sarà sostituita dal Bova's Hard Café. Dite che siamo impazziti? Che non cambia nulla? Fate bene attenzione al genitivo sassone: prima c'era scritto Bovas', con l'apostrofo DOPO la 's' finale, il che sta a significare che la parola Bovas è plurale e che la s del genitivo sassone inglese viene elisa (altrimenti si sarebbe chiamato "Bovas's Hard Café", che sta male). Dal mese prossimo invece l'apostrofo se ne starà pacioso pacioso tra la A e la S, il che significherà che la parola Bova diventerà singolare. Perché tutta questa digressione linguistico-grammaticale? Semplicemente per annunciare che Paolone, dopo dieci anni di collaborazione in Xenia, ha deciso di andarsene, e che questa sarà la sua ultima posta di ConsoleMania. Dal mese prossimo, a curarla, ci sarà soltanto il Simpatico Leprotto. Detto questo, vi ricordo che l'indirizzo rimarrà sempre lo stesso: BHC, c/o Xenia Edizioni, Casella Postale 853, 20121 Milano. Oppure, per email, bhc@bovabyte.zzn.com, sempre se quel mentecatto di Paolone riuscirà a ritrovare il foglietto dove aveva segnato la password...

AI LETTORI

Cari amici, dirvi quel che devo non mi è facile, ma in certe occasioni non si può certo sfuggire ai saluti. Sarebbe poco carino, oltre che maleducato. Sono occasioni che detesto, perché nei dieci anni che abbiamo passato assieme, ho sempre cercato di accompagnare i miei articoli con la giusta dose di ironia: mi piace informare in maniera divertente, e non è esattamente nel mio stile congedarmi in modo piagnucoloso. Però in questo momento sento il peso delle vostre lettere (ne avrò lette migliaia), delle chiacchiere al telefono e alle fiere, dei sondaggi, degli angoli di BovaByte, delle speranze riposte nel Talent Scout, dei ricordi belli e brutti che hanno accompagnato la mia avventura in Xenia che, come a questo punto avrete potuto intuire, si conclude qui. Dal mese prossimo mi aspetta una nuova avventura editoriale e, credetemi, non è a cuor leggero che scrivo queste parole.
Per me la Xenia è stata un po' una seconda casa: mi ha accolto nel pieno della mia adolescenza e mi ha dato modo di crescere umanamente e professionalmente, tra queste mura ho potuto provare un ricco campionario di emozioni, bellissime e bruttissime, tanto articolate da sembrare persino impossibili per un ambiente di lavoro. Questa Redazione è davvero speciale, c'è poco da fare.
Il mondo del lavoro, tuttavia, è in continuo movimento: tanti se ne sono andati prima di me e presto o tardi sarebbe arrivato anche il mio turno. Vorrei quindi ringraziare l'Editore, per le tante possibilità che mi ha offerto e per la sua tolleranza nei confronti degli errori che anch'io ho commesso, i colleghi, che pur tra mille avvicendamenti sono sempre stati persone meravigliose (o quasi), e in particolare non posso non salutare la mitica Roberta, che adesso purtroppo ha altri problemi a cui pensare. Ma il saluto più grande va sicuramente a voi, che con critiche, suggerimenti e consigli mi avete aiutato a rendere il lavoro più apprezzabile e, a quanto ho avuto modo di verificare di persona, apprezzato. Grazie di cuore a tutti quanti, mi mancherete.

Paolo Besser

RECENSIONI IMPARZIALI

Ragazzi, non fatevi ingannare dai possessori di Nintendo 64, sono talmente convinti nello scrivere che esista, nella rivista, spunto di favoreggiamento per la Playstation (e, secondo me, si usa l'articolo "la" per nominare una console, indipendentemente dal fatto che sia un modello. Nulla di cattivo, parere personale) al punto di non rendersi conto che se non fosse per Zelda e qualche altro titolo... Mah.
Comunque con questo non voglio né criticare né tantomeno offendere questi soggetti, penso però che tali lettere, a volte (ripeto, senza cattiveria) possano confondere chi recensisce un gioco, compromettendo il voto per soddisfare i lettori. Non sto insinuando che accada nella vostra redazione, ma se così fosse sarebbe davvero un peccato che la rivista, la migliore a mio avviso, risentisse di qualche recensione approssimativa, causata magari da missive come quelle incriminate. Come dire: "non si sa quello che si scrive ma quello che si odia." Chi vuol capire...
Voglio augurarvi di proseguire sulla strada giusta, come avete sempre fatto, basandovi sulla soggettività e sul divertimento che ne ricavate. Questa è la prima volta che vi scrivo, ma prima non l'ho mai fatto in quanto mi sono sempre trovato d'accordo con voi (a parte Tomb Raider 3, 90, 91 sarebbe stato perfetto). Vi seguo dal lontano 1993, data in cui acquistai il Super Nintendo con Starfox, mentre in passato possedevo l'Amiga e non potevo fare a meno di seguire The Games Machine, quindi questo porta al 1988.
Ultima cosa: Silent Hill è davvero stupendo: come atmosfera e terrore può essere tranquillamente paragonato a Resident Evil 2.

Paolo Zongo

Beh, se il tuo timore è che i redattori si possano far condizionare da alcune lamentele dei lettori... Puoi dormire sonni tranquilli: è vero che leggiamo sempre con molto interesse le vostre opinioni, ma il fatto che lo facciamo non implica che dobbiamo necessariamente attenerci a quello che ci viene chiesto. In fondo giudicare videogiochi è il nostro lavoro, e cerchiamo sempre di farlo al meglio. E finché ci saranno giochi da recensire per Nintendo 64 noi lo faremo, con la massima professionalità possibile.

13 DOMANDE PER ME... POSSON BASTARE...

Ciao Bovas, sono un incallito lettore di Console Mania, e più che scrivere una lunga e noiosa lettera vi vorrei porre alcune delle tante domande che ronzano da molto tempo nel mio cervello fritto. Prima però mi presento, perché ho intenzione di rompervi più volte le scatole e di farmi quindi riconoscere: mi chiamo Noritaka, ho 15 anni e vivo nella piccola e poco socievole Arezzo. Come avrete capito sono un appassionato di fumetti giapponesi e di tutto quello che riguarda l'oriente, compresi i videogiochi. Passiamo pure alle domande:
1) Siete sempre d'accordo sulle valutazioni dei giochi?
2) Qual è, secondo voi, il miglior portatile?
3) Secondo voi non è che alcuni giochi per Playstation abbiano ricevuto un successo immeritato come Tomb Raider? (odio Lara Croft!)
4) Perché RE 2 e MGS sono stati ritenuti dei grandi successi se poi non durano più di tre giorni, se non uno?
5) Quali sono le arti marziali che Alex preferisce?
6) Da dove le prende le "fantastiche" battute il grande Raffo?
7) Il Duspa, a quale periodo storico appartiene?
8) Perché i giochi giapponesi vengono convertiti (PAL) con la velocità di una tartaruga mutilata se non persino ignorati? (si vedano Brave Fencer Musashi, Front Mission 2, Xenogear...)
9) Sono stufo dei mille giochi europei che invadono, giorno dopo giorno, la mia console, abbassandone sempre di più la qualità, dato che i giochi del vecchio continente, secondo me, non hanno generalmente spessore ed originalità, voi cosa ne pensate?
10) Quali sono i vostri manga preferiti?
11) Vi divertite ancora con i videogiochi? A me ormai succede poche volte e inizio a pensare che anche io, come molti ormai, stia diventando un nostalgico.
12) Mi ha fatto una buona impressione il Dreamcast, che sta sfornando giochi veramente tosti, mentre lo Sony annuncia una macchina incredibile, che però sembra destinata più a farti cadere la mascella per la bellezza

delle immagini che per la sostanza dei giochi. Che cosa ne dite?
13) Come Raffo, sono anche io dei gemelli (sono nato il 13) (giugno presumo... NdD). Potreste rifare il simpatico oroscopo che avevate fatto non so in quale numero?
E con questo è tutto, spero di essere pubblicato e vi porgo i miei più sentiti complimenti difendendovi da tutti quelli che, ultimamente, vi criticano, in fondo anche voi siete esseri umani e come tali potete anche sbagliare ogni tanto!
Ed infine, se uno paga per acquistare Console Mania (con quel che costa!) ci sarà pure un perché. Un grande saluto a tutti.

Sawamura

Ti ringrazio innanzitutto per le L. 1.000 che hai gentilmente allegato alla missiva, vedrò di andarmi a comprare un bel Ciocori, contento? Ed ora passiamo pure alle risposte:
1) Può anche succedere che un giudizio (come quello di Tomb Raider 3) non venga pienamente condiviso da tutti i redattori; in fondo è presente anche una componente soggettiva in una valutazione.
2) Io resto dell'idea che sia ancora il buon vecchio Gameboy della Nintendo, non quello a colori, il Gameboy Pocket (ovvero il modello in bianco e nero ma più piccolo).
3) Sono d'accordo; a me Tomb Raider non è mai piaciuto.
4) Forse durano due o tre giorni per i giocatori esperti come te... Ho visto gente giocarci per almeno un mese, soprattutto al primo dei due.
5) Non essendo un esperto di arti marziali non saprei dirti... In ogni caso, per lo meno per la stazza, deve fare molto male! [Studio Hung Gar (o Hung Kuen o Hung Chia), uno stile tradizionale di kung fu legato, incredibilmente, anche alla stazza di chi pratica... NdAlex].
6) Il grande Raffo è appunto il grande Raffo perché solo lui sa da dove tira fuori certe battute...
7) Al presente, al passato e al futuro? Ma che razza di domanda è?
8) Di solito dipende dalla lentezza dei distributori europei. Localizzare un prodotto non è comunque un lavoro veloce, e il parlato in giapponese non è di sicuro un fattore velocizzante
9) Per quanto riguarda i miei gusti personali sono più orientato verso i titoli orientali; ciononostante non sono d'accordo con te nel dire che il vecchio continente (e gli USA) producano videogiochi di second'ordine, piuttosto direi che sono due generi completamente differenti.
10) Mi è sempre piaciuto Ken il guerriero, ma anche manga più "sentimentali", come Orange Road, Maison Ikkoku e Video Girl Ai. Non ho idea di cosa piaccia agli altri redattori.
11) Il non divertirsi più non deve essere confuso con l'essere nostalgici: i nostalgici infatti non è che non provino più piacere a giocare, ma lo provano solo con i vecchi titoli.
12) Chi vedrà saprà; tieni comunque presente che la Sony ha una politica molto aggressiva per quanto riguarda le proprie console e la cosa sembra funzionare.
13) Nemmeno per sogno. E con questo ti saluto!

VIDEOGIOCATORI ATTEMPATI

Cari Bovas mi deprime ammetterlo ma... Sono un gatto antico, faccio ormai parte di quella che viene definita la "vecchia guardia". Questo sospetto si era già da tempo infiltrato nel mio cervello, ma ne ho avuto la conferma quando mi sono riconosciuto in pieno nella parentesi di Paolone nella lettera di Pixel sul numero 85 (graziosa la copertina con il bordo rosso ma io aspetto ancora l'argento). Anche se i videogiochi non mi fanno ancora schifo come la televisione, non mi danno nemmeno più le stesse emozioni di dieci anni fa. Anche i capolavori come Zelda 64 e F-Zero X suscitano in me grande ammirazione ed orgoglio di possedere un Nintendo 64, ma non mi fanno saltare sulla sedia come il buon vecchio Turrican per CBM 64. A quei tempi i caricamenti erano veramente lunghi e fra un livello e l'altro potevo tranquillamente leggermi una storia di Topolino, che tenevo a portata di mano proprio per questo. Eppure non me ne lamentavo. Adesso invece bastano i pochi secondi di Playstation per infastidirmi, c'è dell'ironia in questo. Per non parlare delle critiche: Bubble Bobble per Commodore 64 era di una lentezza incredibile, se si osava paragonarlo al coin-op (non sono per niente d'accordo: era uguale, almeno per i tempi! NdD) (diciamo "simile"! L'unica cosa che andava alla stessa velocità era la musica, per il resto tutti gli sprite si muovevano a un buon 30% di velocità in meno rispetto al coin-op. Se non altro, erano tutti ben sincronizzati tra loro, in modo da non peggiorare la giocabilità. Caricare il VICE per credere... NdP). Ma si è meritato, se non vado errato, il titolo di miglior conversione per Commodore 64, mentre adesso se un picchiaduro ha qualche frame in meno della versione arcade non può sperare di passarla liscia; come cambiano i tempi, per chi ha una certa esperienza. Quando vedo lo sfolgorante entusiasmo di Snowbunny e i suoi occhioni luccicanti davanti a giochi buoni sì, ma spesso non eccezionali, non posso trattenermi dal pensare "è ancora una bambina! E poi dicono che la sindrome di Peter Pan è tipica di noi maschietti" (NB: Snowbunny ha pochi anni meno di me, ma sono anche pochi anni che gioca con i videogiochi, anche se la bravura che dimostra non lo darebbe a intendere. Prima o poi scoprirò cos'è successo in quell'anno che non ci siamo visti, perché di sicuro qualcosa è successo, non me la dà a bere!), ma mi rendo conto, una frazione di secondo dopo, di invidiare questa sua ingenuità, questo aspetto nuovo che hanno tutte le cose che per noi vecchie cariatidi, sono ormai di routine. Per esempio sto ancora aspettando il platform dello scoiattolo (comunque esso si chiamerà), e sono certo che sarà un altro successo, quanto sono sicuro che non mi esalterà più di quanto abbia fatto Zelda. Molto probabilmente sarà invece Snowbunny ad andare in brodo di giuggiole per i due soffici roditori, almeno quanto ne andrò io quando riuscirò a mettere le zampe sul terzo episodio di Darkstalkers, anche se le riviste specializzate lo quotano meno del terzo episodio di Street Fighter Alpha (ma a me, Street Fighter, ha rotto le fireball!). Ma questo è il tipico caso in cui la soggettività prende il sopravvento, essendone razionalmente conscio non mi stupisco quindi di trovare valutazioni diverse, anche per una decina di punti, date allo stesso gioco; in fondo, e ora lo capisco bene, la sola differenza fra i redattori e i lettori di Console Mania è che i primi hanno qualche anno in più, per il resto siamo tutti esseri... siamo tutti esseri... siamo tutti esseri pensanti, beh! Quasi tutti, cogito ergo sum, furufurufuru!

Hypercat

Beh, che l'anzianità contribuisca profondamente al fattore valutazione è risaputo: più esperienza videoludica si hanno meno ci si fa incantare dalla grafica da urlo a dal sonoro stereofonico... Più giochi si hanno alle spalle più diventano rilevanti fattori come giocabilità e longevità. Ma in fondo è giusto che sia così, non credete?

MEDITAZIONI SUI VIDEOGIOCHI

Distinti Bovas, comprendetemi:
a) i videogiochi sono asserviti a noi videogiocatori, essi ci danno una certa allegria, ma codesta allegria è vuota.
b) Ci insegnano a provare sensazioni di pilota volando, ma il cielo è una fiction... (come Beautiful?)
c) Proviamo paura verso uno zombie, ma lì non è Halloween!
d) possiamo vivere in essi in una guerra, ma è solo un omino che non esiste, e lo schiacciamo!
I videogiochi servono per riempire i ritagli di tempo, Ecco perché? (????? NdD)

Francesco

Forse dipende dal fatto che mi sono appena alzato, ma non riesco davvero a comprendere il senso della missiva qui che si trova qui sopra... A parte il fatto che Francesco non dice nulla che nessuno non si potrebbe immaginare, quello che proprio non capisco è il perché. Si tratta forse di un'ironia tanto sottile da impedirmene la comprensione? In ogni caso è davvero un peccato che non sia Halloween. E ora scusatemi, devo andare a soffiarmi il naso!

E VABBE', PIGLIATENE N'ARTRA, NO?

Sono davvero a terra! Oggi (20/5/99) pomeriggio, ore 16.30, torno a casa dopo sette pallosissime ore di scuola, infilo il luccicante CD di Monaco GP 2 nella mia fida Playstation, ma il tutto smette di girare dopo cinque secondi. Cosa che capita. Provo quindi col CD di Resident Evil 2: niente da fare.
Preso dal panico ritento con Metal Gear, poi con Diablo, Apocalypse, Fifa 99, Tekken 3... nessun segno di vita. Penso: si sarà surriscaldata (dato che anche mia madre ci si 'attacca' come una dannata), ritenterò tra poco. Purtroppo ogni tentativo è vano. Mi siedo sulla poltrona triste e malinconico.
Riaccendo la TV e vedo il nuovo video di Jovanotti "Per te" e penso: perché non "è per te una bella Playstation funzionante"? (semplice, perché non sta bene in metrica, cantare per credere... NdP). Dopo questa profondissima riflessione, nella mia mente si susseguono rapidamente alcuni vaghi ricordi che hanno però un preciso punto d'incontro: il divertimento videoludico. Non avete idea del mio stato d'animo: non riesco a pensare ad altro che a lei, al suo bellissimo occhio verde che mi fissa dolcemente durante le lunghissime ore di gioco, al suo morbidissimo joypad tra le mie dita (magari anche umidiccio, ehm... NdP), agli indimenticabili momenti di gioia e alle indescrivibili emozioni che è riuscita a trasmettermi.
Non vorrei fare altro che poter giocare.
E' vero quello che si dice in questi casi: non ci si rende mai conto della bellezza e dell'importanza delle cose fino a che queste non vengono meno. Il resto della giornata scorre lentamente nella tristezza più bieca, e alla fine scrivo questa lettera soprattutto per lanciare un messaggio: "tenetevi sempre ben stretta la vostra PSX!".
Dal baratro della malinconia vi porgo il mio mesto saluto (...forse è colpa dei CD piratati... non sculacciatemi però!) (figurati, e chi vuoi che abbia mai il coraggio di toccare il tuo sedere? NdP).

Johnny Mnemonic

E' uno scherzo, vero? Dai, dimmelo che è uno scherzo... Torniamo un po' indietro nel tempo. Anni e anni fa, il qui presente (almeno per ora) Paolone ottenne in regalo un nuovissimo, fiammante Commodore 128 che avrebbe sostituito il nero C16 con cui aveva giocato e imparato la sottile arte della programmazione per i due anni precedenti. Attese quel momento con religiosa esaltazione e non ti dico la solenne incaxxatura-mista-disperazione che lo colse quando, nemmeno due mesi dopo, il

BOVAS' HARD CAFE'

potente elaboratore a 8 bit di casa Commodore lo lasciò ramingo e solitario con uno schermo nero, muto di qualsiasi altra emozione. Era morta 'solo' la CPU, e la riparazione - per fortuna in garanzia - durò più di un mese. Però mai, e te lo posso confermare anche oggi, si sarebbe gettato nel profondo imbruttimento da te descritto in questa missiva! Ci sono problemi molto più gravi nella vita, e mi viene soltanto da domandarmi quale sarebbe stata la tua reazione se ti fosse morto il cane, ti avesse mollato la morosa, o fosse andata a fuoco camera tua! A parte il fatto che con qualche decina di banconote da mille dovresti riuscire a riparare la tua Playstation (a giudicare dai sintomi, si direbbe morto il corpo alimentazione - o, se proprio ti è andata male, il gruppo ottico, nulla che non si possa sostituire, comunque NdP), male che ti vada ormai una console nuova non dovrebbe costarti gran che, senza contare il sempre più florido mercato dell'usato dovuto ai ciucci che se la sono comprata "perché è di moda" e ne hanno perso completamente l'interesse due settimane più tardi. Capiamoci, Johnny, per quanto possa esserti affezionato alla 'tua' Playstation, essa è precisamente identica a migliaia e migliaia di altre, è un pezzo di silicio, plastica e rame. Punto e basta! Non puoi trattarla come se fosse un essere umano! Vabbè va...

I SUGGERIMENTI DI PODAVINI

Ruminanti Bovas, forse vi ricorderete di me, sono quel Giulio Podavini, ovvero 'Poda', pubblicato sul numero 66 col nome di Giulio Padovani. Ora vi ricordate? No? Va bene lo stesso. Vi riscrivo oggi, 16 marzo 1999 (ehm... temo che la tua lettera abbia sostato sulla mia scrivania un po' di più del necessario NdP), con questa (in)utile missiva per reclamare il mio diritto di lettore a disporre di una rivista sempre più bella. Intendiamoci, ConsoleMania è sopra la media (la nuova veste grafica, poi, è grandiosa), ma potrebbe migliorare, a mio avviso, con questi piccoli accorgimenti:

1) migliorare i fondini o comunque aumentare il contrasto tra fondo e testo scritto. Raramente, capita ancora di imbattersi in articoli poco leggibili a causa di scelte infelici nell'uso dei colori (per esempio, il BHC del numero 82 mi ha creato non poche difficoltà) (è che non avevi ancora visto il BHC del numero 86. A proposito, anche se non dipende da noi Bovas, ce ne scusiamo con tutti i lettori NdP).
2) ripristinare i commenti degli altri redattori all'interno delle recensioni: diminuisce il pericolo di trovarsi di fronte a una recensione non obiettiva
3) cercare di eliminare le immagini in risoluzione 5x5, che capitano spesso nell'attuale veste grafica (come ad esempio il Facce Ride del nr 82)
4) Aggiungere una rubrica del tipo "Playferiche" estesa a tutte le console, una simile alla rubrica nostalgica 'Replay' di TGM, e il BovaByte. A proposito di quest'ultimo: avete già accennato alla difficoltà di preparare due appuntamenti separati, quindi perché non pubblicate lo stesso sia su TGM sia su CM, o non preparate uno o due 'speciali' su CM ogni anno? Infine, ripristinate la microposta
5) mettere gli indirizzi email nel colophon
6) ripristinare le frasette demenziali in copertina scritte a corpo 1, sparite dal numero 77
7) aggiungere una voce in pagella che si occupi di valutare ciò che sta 'attorno' al gioco, come quantità ed utilità delle opzioni, qualità del manuale, tempi di caricamento, etc.
8) dividere le recensioni in diverse sezioni a seconda delle console (come in TGM, dove recensioni per Amiga e PC sono nettamente separate tra loro)
9) Occuparvi nel CYC Special di giochi come Tomb Raider 3, Resident Evil 2 ecc, ormai vi occupate soltanto di giochi di guida e beat em up

E con questo la prima parte della missiva è conclusa. Saluto, ringrazio e faccio i miei complimenti a tutti, dalla A di Antonini Christian alla Z di Zampieri Roberta.

Poda

PS:
cito BDM, "vote for IL Playstation concept"

PPS:
approfitto di un secondo per salutare queste persone (tagliate, eh eh eh! NdP)

PPPS:
termino la lettera con questo pensiero filosofico. "secondo voi, è il pensiero che genera la realtà, o è la realtà che genera il pensiero? Ovvero, se noi pensiamo a qualcosa, questa si realizza (in un qualche universo), oppure non possiamo pensare a nulla che non esista da qualche parte? Pensateci e fatemi sapere" (per quanto io mi sia sforzato e concentrato, Natalia Estrada completamente nuda nel mio letto non è ancora apparsa, o, per lo meno, non si è degnata di farlo nell'unico universo che m'interessa. Per cui sono maggiormente propenso a seguire la seconda ipotesi. Tuttavia, è anche vero che noi possiamo benissimo pensare a qualcosa di inesistente. Altrimenti l'elemento fantastico, che da sempre è il motore di mille culture, sarebbe soltanto una malattia psichica infantile che guarisce con l'età NdP)(Piano con Natalia Estrada, che sta con un mio amico... NdAlex).

Ti ringraziamo molto dei consigli che, unitamente al questionario proposto il mese scorso, ci daranno le 'dritte' necessarie a migliorare questa testata secondo i vostri gusti. Non vi resta quindi che ritagliare la scheda del suddetto (se ancora non l'avete fatto), e compilarla come meglio credete. Per quanto riguarda BovaByte, converrai con me che purtroppo questo non è esattamente il momento migliore per prendere un simile impegno. Più avanti, comunque, si vedrà...

UNA LETTERA DAL GENTIL SESSO

Ciao Bovas, come butta? Finalmente sui vostri tavoli compare la lettera di una ragazza! (embè? Non vedo proprio cosa potremmo mai farcene, visto che non hai messo né l'indirizzo né il numero di telefono... NdP). Premettendo che non sono molto esperta di chip, microchip, cavi e alta risoluzione, megabyte, byte e motori 3D (dormo lo stesso sonni tranquilli, per il fatto che a me con la Play piace giocarci e basta), vorrei farvi delle domandine visto che a voi piacciono tanto! Ah, piccolo dettaglio: ho una Playstation giapponese.

1) con quale criterio scelgono i giochi PAL o USA da convertire in versione JAP? Es: vedrò mai un Abe's Exodus o un Crash Bandicoot 3 in versione nipponica?
2) se decidessi di modificare la mia PSX in versione universale, rischierei di rovinarla?
3) Muoio dalla voglia di comprarmi la PSX2: sapete dirmi nulla in proposito?
4) (questa domanda me la sono sognata oppure l'ho letta da qualche parte) Esiste una speciale polverina per CD che colma i graffi? (si, dovrebbe chiamarsi Cicatrene ed è molto utile anche per riemarginare graffi e piccole ferite del proprio organismo NdP)
5) Anche se è uscito da poco, che idea vi siete fatti del Dreamcast?

Ho finito. Mega saluto da

Silvia

PS:
spero che non sarete così maschilisti da non pubblicarmi perché sono una ragazza! (scherzo) (figurati, anzi, siamo così maschilisti da pubblicarti proprio perché sei una ragazza - scherziamo anche noi, ovviamente... NdP)

Cara Silvia, innanzitutto ti prego di scusami le noticine sarcastiche qua e là per il testo, ma sinceramente non sono riuscito a trattenermi, in ogni caso le lettere dal gentil sesso sono sempre molto gradite (oltre che numericamente in crescita, vista la portata del 'fenomeno' Playstation). Veniamo quindi alle tue domande:

1) *la domanda è piuttosto spinosa, perché il mercato giapponese agli occhi degli occidentali è decisamente 'anomalo', e se trovare occidentalizzato un gioco giapponese è relativamente facile, non è altrettanto vero il contrario. Credo comunque che dipenda essenzialmente dagli accordi commerciali intrapresi fra le software house occidentali, i distributori nipponici e la Sony stessa. Inutile aggiungere che nei due casi specifici, al momento, non saprei proprio cosa dirti.*
2) *qualsiasi modifica può, in linea di massima, rovinare la console. A mio avviso, però, questo non dovrebbe incidere più di tanto sulla durata media della componentistica elettronica usata da Sony per le sue apparecchiature. E chi di noi è ormai abituato a calcolare l'angolo di inclinazione della console rispetto al piano orizzontale per far funzionare questo o quel gioco (alcuni, vanno solo a console rovesciata), sa benissimo quello che intendo dire.*
3) *che sarà molto potente, e che ormai i primi prototipi dovrebbero essere in dirittura d'arrivo. Tieni però presente che, sebbene la Playstation tradizionale abbia ormai imboccato il ramo discendente della parabola, si tratta di una macchina che vende ancora molto bene, e che quindi la Sony non ha molto interesse a ucciderne il mercato. Della Playstation 2, quindi, se ne parla come minimo al 2000.*
4) *so che esistono dei macchinari atti a rimuovere i graffi dai 'vetrini' in plastica degli orologi Swatch, e che in linea di massima lo stesso principio può essere adottato anche per i compact disc. Io ad esempio avevo sentito parlare di una pellicola 'coprente' capace di migliorare la situazione dei CD più graffiati ma, in ogni caso, non so quanto queste voci siano vere e questi prodotti affidabili. Da buon informatico, però, ti posso assicurare che i CD sono mediamente poco sensibili ai piccoli graffi 'di routine', in quanto il sistema di correzione degli errori in fase di lettura tipico di tutti i lettori CD-ROM è capace, da solo, di accorgersi di incongruenze e quindi di comunicare all'unità centrale i dati corretti. Un CD diventa inutilizzabile quando si creano solchi molto profondi. La resistenza agli urti, inoltre, varia da CD a CD: mentre per i 'silver' e i 'black' non dovrebbero esserci particolari difficoltà, i 'gold' (vale a dire i comuni CD-R) tendono a restituire valori scorretti all'insorgere dei primi graffi.*
5) *A costo di scatenare polemiche, ti dirò che la mia personale opinione in merito è ancora abbastanza freddina, come del resto freddina fu la prima impressione che mi fece nel '94 la Playstation e nel '91 il SuperNes. Per capirci, è davvero ancora troppo presto per tirare qualsiasi somma sul Dreamcast.*

CONCLUDENDO

E così, anche questo BHC un po' particolare è giunto al termine. Dave vi aspetterà puntuali a settembre e, nel frattempo, noi vi facciamo i nostri migliori auguri di Buon Natale.

Noi Bovas

C'é un pOint tuttO nuOvO!

a

VERCELLI

CORSO DE REGIE, 7/8 13100 VERCELLI

PC CD-ROM · PlayStation · Dreamcast · NINTENDO64

VISA

GLOBAL GAME

I MIGLIORI TITOLI E LE PIU' GRANDI OFFERTE PRONTE PER VOI. PER IL PRIMO MESE ISCRIZIONE GRATUITA AL NOSTRO FANTASTICO CLUB - VIALE PIAVE, 38 - 20093 COLOGNO MONZESE (MI) Tel. 0226707203

D'Avino & Micheletti SMDgrafica@planet.it

Si dice che da qualche parte nel mondo vi sia una porta che conduce nella magica dimensione Nintendo.

Noi non sappiamo dove sia, ma se vi accontentate di usare la vostra console solo per giocarci, la rivista giusta è solo una.

OFFICIAL Nintendo Magazine

Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA GRAPHIC KIT SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/grapkit.htm

Db-Line

GUERRIERO DAL GIAPPONE...
...O ALIENO DA INVASIONE?

GraphicKit®

SCEGLI IL TUO FANTASTICO KIT ADESIVO IN PVC E PERSONALIZZA LA TUA PLAYSTATION.

I KIT SI APPLICANO VELOCEMENTE, NON GENERANO BOLLE, SONO RIMOVIBILI E NON LASCIANO RESIDUI DI COLLANTE ADESIVO SULLA CONSOLE.

A SOLE

L. 24.900 !!

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:
Db-Line
Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

PlayStation

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

PRODOTTO REALIZZATO DA:
Promo Video S.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

TM

TBWA/BDDP

PUOI AVERE IL FISICO DI SLY
O I MUSCOLI
DI ARNOLD.
MA SE NON HAI LA MENTE
DI EINSTEIN,
LASCIA PERDERE.

PlayStation®

SOLO PER PLAYSTATION.

989 STUDIOS Disponibile da luglio.

OK, questa è la situazione: i terroristi hanno il controllo del territorio. Sono praticamente ovunque: davanti, alle spalle, sui tetti, dentro i vicoli. Se spari senza pensare a una strategia non ce la fai. Se perdi tempo prima di sparare non ce la fai. D'altra parte, se non sei all'altezza della missione, puoi sempre giocare a briscola.

Power Line 166.814.814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Licensed for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Syphon Filter. 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. ©1999 Sony Computer Entertainment America Inc. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni-costo Lit. 1.540 + IVA al minuto/gestito da Isicom-Roma.